

TUGAS AKHIR - IS 184853

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERENCANAAN
PEMBANGUNAN PEMERINTAH KOTA SURABAYA
(STUDI KASUS: E-MUSRENBANG DAN E-DEVPLAN)**

***DESIGNING OF DEVELOPMENT PLANNING
INFORMATION SYSTEM OF SURABAYA CITY
GOVERNMENT
(CASE STUDY: E-MUSRENBANG AND E-DEVPLAN)***

Rizky Bintang Orlando Siahaan
NRP 05211440000109

Dosen Pembimbing
Tony Dwi Susanto ST., MT., Ph.D., ITIL.
Daniel Hary Prasetyo S.Kom., M.Sc.

DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019

Halaman ini sengaja dikosongkan

TUGAS AKHIR - IS 184853

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PERENCANAAN PEMBANGUNAN PEMERINTAH
KOTA SURABAYA (STUDI KASUS:
E-MUSRENBANG DAN E-DEVPLAN)**

**RIZKY BINTANG ORLANDO SIAHAAN
NRP 05211440000109**

**Dosen Pembimbing
Tony Dwi Susanto ST., MT., Ph.D.
Daniel Hary Prasetyo S.Kom., M.Sc.**

**DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019**

Halaman ini sengaja dikosongkan

FINAL PROJECT - IS 184853

***DESIGNING OF DEVELOPMENT PLANNING
INFORMATION SYSTEM OF SURABAYA CITY
GOVERNMENT (CASE STUDY: E-MUSRENBANG
AND E-DEVPLAN)***

**RIZKY BINTANG ORLANDO SIAHAAN
NRP 05211440000109**

Supervisor

Tony Dwi Susanto ST., MT., Ph.D.

Daniel Hary Prasetyo S.Kom., M.Sc.

INFORMATION SYSTEMS DEPARTMENT

Faculty of Information Communication and Technology

Sepuluh Nopember Institut of Technology

Surabaya 2019

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan buku tugas akhir dengan judul :

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERENCANAAN PEMBANGUNAN PEMERINTAH KOTA SURABAYA (STUDI KASUS: E-MUSRENBANG DAN E-DEVPLAN)”

Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Departemen Sistem Informasi – Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, arahan, bantuan dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini, terima kasih ini saya sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan baik secara moral dan materi untuk menyelesaikan tugas akhir ini
2. Bapak Tony Dwi Susanto ST., MT., Ph.D. dan Bapak Daniel Hary Prasetyo S.Kom., M.Sc., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tidak pernah bosan dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Mas Amir dan Ibu Olive dari Bappeko yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber dalam penelitian ini.
4. Ibu Mahendrawathi ER., S.T., M.Sc., Ph.D., selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan kepada penulis selama menjadi perkuliahan hingga pengerjaan Tugas Akhir.

5. Kedua saudara kandung penulis, yang telah menempuh jenjang pendidikan sarjana lebih dulu dari saya. Mereka yang memberi penulis semangat dan wawasan dalam pengerjaan Tugas Akhir
6. Sahabat karib penulis, Tubagus Hendro Purnomo dan Arif Samudro, yang menemani saya selama pengerjaan Tugas Akhir ini di kota Surabaya.
7. Teman-teman Begundal (Akmal, Alfian, Arif, Ayik, Bintang, Dhimas, Egas, Fikry, Gradi, Guntur, Hendro, dan Ilham) yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Teman-teman E-HOME (Arif, Hendro, Fandhi, Bang In, Oman, Joni, Sigit, Tatus, Faiz, Imad, Adrian, Naufal, dan Dewangga) yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Teman-teman Lab ADDI yang bersedia menampung ketika lab MSI tutup atau sedang ramai.
10. Pak Hermono sebagai laboran MSI yang membantu penulis dalam pengurusan administrasi penyelesaian Tugas Akhir ini.
11. Serta pihak lain yang telah memberikan dukungan dan berkontribusi demi kelancaran penyelesaian tugas akhir ini.

Penyusunan tugas akhir ini masih sangat jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti menerima kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan untuk penelitian serupa dan bermanfaat bagi pembaca.

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERENCANAAN PEMBANGUNAN PEMERINTAH KOTA SURABAYA (STUDI KASUS: E-MUSRENBANG DAN E-DEVPLAN)

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada
Departemen Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

RIZKY BINTANG ORLANDO SIAHAAN

NRP. 05211440000109

Surabaya, Januari 2019

**KEPALA
DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI**



Mahendrawati Er., ST., M.Sc., Ph.D.

NIP. 197610112006042001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERENCANAAN PEMBANGUNAN PEMERINTAH KOTA SURABAYA (STUDI KASUS: E- MUSRENBANG DAN E-DEVPLAN)

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada
Departemen Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Rizky Bintang Orlando Siahaan
05211440000109

Disetujui Tim Penguji: Tanggal Ujian : 18 Januari 2019
Periode Wisuda : Maret 2019

Tony Dwi Susanto ST., MT., Ph.D., ITIL

(Pembimbing I)

Daniel Hary Prasetyo S.Kom., M.Sc

(Pembimbing II)

Ir. Khakim Chozali, M.MT

(Penguji I)

Anisah Herdiyanti, S.Kom, M. Sc., ITIL

(Penguji II)



Halaman ini sengaja dikosongkan

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PERENCANAAN PEMBANGUNAN PEMERINTAH
KOTA SURABAYA (STUDI KASUS: E-MUSRENBANG
DAN E-DEVPLAN)**

Nama Mahasiswa : Rizky Bintang Orlando Siahaan
NRP : 05211440000109
Departemen : Sistem Informasi FTIF-ITS
Dosen Pembimbing I : Tony Dwi Susanto ST., MT., Ph.D.
**Dosen Pembimbing II : Daniel Hary Prasetyo S.Kom.,
M.Sc.**

ABSTRAK

Pengembangan e-Government, terutama pada bidang perencanaan dan penganggaran pembangunan, merupakan hal yang sedang marak diterapkan oleh pemerintahan daerah di Indonesia dalam rangka meminimalisir korupsi dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas anggaran pembangunan. Sebagaimana tertulis pada Permendagri 86/2017, penyusunan RPJPD, RPJMD, dan RKPD harus dilakukan berbasis pada e-Planning. e-Planning itu sendiri adalah e-Government yang penerapannya berfokus pada perencanaan pembangunan daerah. Surabaya, sebagai salah satu ibukota provinsi di Indonesia, telah menjalankan peraturan tersebut dengan menerapkan e-Planning pada perencanaan pembangunan daerahnya dan mendapat predikat baik dalam mekanisme perencanaan pembangunan serta menjadi contoh dalam penerapan e-Planning tingkat nasional. Namun, dokumentasi sistem informasi e-Planning masih minim dilakukan dan hal tersebut dapat berdampak pada kinerja aplikasi pada proses pembangunan daerah dan penilaian IT Governance yang diterapkan oleh pemerintah kota Surabaya.

Dengan demikian, dokumentasi menjadi dibutuhkan walau sistem informasi e-Planning pada kota Surabaya telah berjalan baik. Dokumentasi sistem informasi yang dilakukan dalam penelitian ini akan berfokus pada perancangan aplikasi dan

dilakukan menggunakan standar pengembangan perangkat lunak Unified Modelling Language (UML) untuk menghasilkan dokumentasi aplikasi yang komprehensif.

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini berupa dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) aplikasi-aplikasi dalam sistem informasi e-Planning.

Kata kunci: E-Planning; Pemerintah Kota Surabaya; Perancangan; Perencanaan; SKPL;

**DESIGNING OF DEVELOPMENT PLANNING
INFORMATION SYSTEM OF SURABAYA CITY
GOVERNMENT (CASE STUDY: E-MUSRENBANG AND
E-DEVPLAN)**

Name : Rizky Bintang Orlando Siahaan
NRP : 05211440000109
Department : Information Systems FTIF -ITS
Supervisors I : Tony Dwi Susanto ST., MT., Ph.D.
Supervisors II : Daniel Hary Prasetyo S.Kom., M.Sc.

ABSTRACT

The development of e-Government, especially in the field of development planning and budgeting, is a matter that is being actively applied by regional governments in Indonesia in order to minimize corruption and improve the efficiency and effectiveness of the development budget. As written in Permendagri 86/2017, the preparation of RPJPD, RPJMD, and RKPD must be based on e-Planning. e-Planning itself is e-Government whose application focuses on regional development planning. Surabaya, as one of the provincial capitals in Indonesia, has implemented the regulation by implementing e-Planning in its regional development planning and got good predicate in both the development planning mechanism and being an example in the implementation of national level e-Planning. However, documentation of e-Planning information systems is still minimal and this can have an impact on application performance in the regional development process and the assessment of IT Governance implemented by the Surabaya city government.

As such, documentation is needed even though the e-Planning information system in Surabaya has been running. The information system documentation carried out in this study will focus on the design of the application and is carried out using the software development standard Unified Modeling Language (UML) to produce comprehensive application documentation.

The expected results of this study are in the form of software requirements specification documents (SKPL) on applications in e-Planning information system.

Keyword: E-Planning; Surabaya City Government; Designing; Planning; SRS;

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
LEMBAR PENGESAHAN.....	ix
LEMBAR PERSETUJUAN.....	xi
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR TABEL	xxxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
1.6 Relevansi	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Studi Sebelumnya.....	9
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Sistem Informasi.....	13
2.2.2 Proyek Perangkat Lunak.....	13
2.2.3 Musyawarah Rencana Pembangunan	14
2.2.4 E-Planning.....	14
2.2.5 E-Musrenbang	16
2.2.6 E-Devplan	17

2.2.7 Website.....	17
2.2.8 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	18
2.2.9 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	18
2.2.10 Standar ISO/IEC/IEEE 24765.....	19
2.2.11 Metode Waterfall.....	19
2.2.12 Data Flow Diagram	20
2.2.13 Unified Modelling Language	22
2.2.14 Use Case Diagram	23
2.2.15 Sequence Diagram	24
2.2.16 Activity Diagram	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Tahap Analisis Proses Bisnis Terkait Aplikasi	28
3.2 Tahap Observasi Aplikasi.....	28
3.3 Tahap Pemodelan Hasil Analisis	28
3.4 Tahap Penyusunan Dokumen	29
BAB IV ANALISIS	31
4.1 Analisis Proses Bisnis Terkait e-Planning	31
4.1.1 Deskripsi Umum e-Planning.....	31
4.1.2 Analisis Proses Bisnis.....	32
4.2 Analisis Proses Bisnis Terkait e-Musrenbang.....	34
4.2.1 Deskripsi Umum Perangkat Lunak	34
4.2.2 Analisis Proses Bisnis.....	34
4.2.3 Analisis Pengguna	38
4.3 Observasi Aplikasi e-Musrenbang.....	39
4.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi	44
4.3.2 Analisis Kebutuhan Antarmuka.....	50

4.4 Pemodelan Hasil Analisis e-Musrenbang	54
4.4.1 Data Flow Diagram	54
4.4.2 Use Case Diagram	65
4.4.3 Use Case Description	71
4.4.4 Sequence Diagram	79
4.4.5 Activity Diagram	80
4.5 Analisis Proses Bisnis Terkait e-DevPlan.....	84
4.5.1 Deskripsi Umum Perangkat Lunak	84
4.5.2 Analisis Proses Bisnis.....	84
4.5.3 Analisis Penggunaan	88
4.6 Observasi Aplikasi e-Devplan	90
4.6.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi.....	94
4.6.2 Analisis Kebutuhan Antarmuka.....	98
4.7 Pemodelan Hasil Analisis e-DevPlan	100
4.7.1 Data Flow Diagram	100
4.7.2 Use Case Diagram	107
4.7.3 Use Case Description	112
4.7.4 Sequence Diagram.....	117
4.7.5 Activity Diagram	121
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	125
5.1 Aplikasi e-Musrenbang	125
5.1.1 Pendahuluan SKPL.....	125
5.1.2 Deskripsi Umum.....	128
5.1.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	130
5.1.4 Fitur Sistem	133
5.1.5 Kebutuhan Non-Fungsional.....	138

5.1.6 Model Analisis.....	139
5.2 Aplikasi e-DevPlan.....	158
5.2.1 Pendahuluan SKPL.....	158
5.2.2 Deskripsi Umum.....	160
5.2.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	163
5.2.4 Fitur Sistem.....	165
5.2.5 Kebutuhan Non-Fungsional.....	167
5.2.6 Model Analisis.....	168
5.3 Pembahasan.....	182
BAB VI KESIMPULAN.....	185
6.1 Kesimpulan.....	185
6.2 Saran.....	186
DAFTAR PUSTAKA.....	188
BIODATA PENULIS.....	192
LAMPIRAN A.....	A - 1 -
A.1 GUI Aplikasi E-Musrenbang.....	A - 1 -
A.1.1 GUI Halaman Utama e-Musrenbang.....	A - 1 -
A.1.2 GUI e-Musrenbang pada akun Kelurahan.....	A - 5 -
A.1.3 GUI e-Musrenbang pada akun Kecamatan.....	A - 12 -
A.1.4 GUI e-Musrenbang pada akun SKPD.....	A - 25 -
A.2 GUI Aplikasi E-DevPlan.....	A - 28 -
LAMPIRAN B.....	B - 1 -
B.1 Level 2 DFD E-Musrenbang.....	B - 1 -
B.2 Level 2 DFD E-DevPlan.....	B - 7 -
LAMPIRAN C.....	C - 1 -
C.1 Pendahuluan.....	C - 1 -

C.1.1 Tujuan.....	C - 1 -
C.1.2 Ruang Lingkup Perangkat Lunak.....	C - 2 -
C.1.3 Target Audience.....	C - 2 -
C.1.4 Definisi, Istilah, dan Singkatan	C - 2 -
C.1.5 Sistem Penomoran	C - 4 -
C.1.6 Referensi	C - 5 -
C.1.7 Ikhtisar Dokumen	C - 5 -
C.2 Deskripsi Umum.....	C - 6 -
C.2.1 Fungsi-Fungsi Aplikasi.....	C - 7 -
C.2.2 Karakteristik dan Klarifikasi Pengguna	C - 8 -
C.2.3 Lingkungan Operasi.....	C - 10 -
C.2.4 Dokumentasi Bagi Pengguna	C - 10 -
C.2.5 Asumsi dan Ketergantungan	C - 10 -
C.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal	C - 12 -
C.3.1 Kebutuhan Antarmuka Aplikasi.....	C - 12 -
C.3.2 Antarmuka Perangkat Keras	C - 15 -
C.3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	C - 16 -
C.3.4 Antarmuka Komunikasi	C - 16 -
C.4 Fitur Sistem	C - 17 -
C.5 Kebutuhan Non-Fungsional	C - 22 -
C.5.1 Kebutuhan Kualitas Aplikasi	C - 22 -
C.5.2 Kebutuhan Sistem	C - 22 -
C.5.3 Kebutuhan Kinerja.....	C - 22 -
C.6 Model Analisis.....	C - 23 -
C.6.1 Use Case Diagram	C - 23 -
C.6.2 Use Case Description	C - 36 -

C.6.3 Sequence Diagram	C - 71 -
C.6.4 Activity Diagram	C - 77 -
LAMPIRAN D	D - 1 -
D.1 Pendahuluan	D - 1 -
D.1.1 Tujuan.....	D - 1 -
D.1.2 Ruang Lingkup Perangkat Lunak	D - 1 -
D.1.3 Target Audience	D - 1 -
D.1.4 Definisi, Istilah, dan Singkatan	D - 2 -
D.1.5 Sistem Penomoran	D - 3 -
D.1.6 Referensi.....	D - 4 -
D.1.7 Ikhtisar Dokumen	D - 5 -
D.2 Deskripsi Umum.....	D - 6 -
D.2.1 Fungsi-Fungsi Aplikasi.....	D - 6 -
D.2.2 Karakteristik dan Klarifikasi Pengguna	D - 8 -
D.2.3 Lingkungan Operasi.....	D - 9 -
D.2.4 Dokumentasi Bagi Pengguna	D - 9 -
D.2.5 Asumsi dan Ketergantungan	D - 9 -
D.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal	D - 11 -
D.3.1 Kebutuhan Antarmuka Aplikasi.....	D - 11 -
D.3.2 Antarmuka Perangkat Keras	D - 13 -
D.3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	D - 14 -
D.3.4 Antarmuka Komunikasi	D - 14 -
D.4 Fitur Sistem	D - 15 -
D.5 Kebutuhan Non-Fungsional	D - 18 -
D.5.1 Kebutuhan Kualitas Aplikasi	D - 18 -
D.5.2 Kebutuhan Sistem	D - 18 -

D.5.3 Kebutuhan Kinerja.....	D - 18 -
D.6 Model Analisis	D - 19 -
D.6.1 Use Case Diagram	D - 19 -
D.6.2 Use Case Description.....	D - 25 -
D.6.3 Sequence Diagram	D - 53 -
D.6.4 Activity Diagram	D - 59 -
D.6.4.1 Activity Diagram Aktor	D - 59 -
D.6.4.2 Activity Diagram Fitur	D - 61 -

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Roadmap Laboratorium Manajemen Sistem Informasi	5
Gambar 2.1 Alur Perencanaan Pembangunan sampai dengan Pengusulan Anggaran.....	15
Gambar 2.2 Bagan Alur Proses Perencanaan, Pelaksanaan, Pengendalian & Monitoring Evaluasi.....	16
Gambar 2.3 Metode Waterfall	20
Gambar 2.4 Contoh DFD dari sistem layanan ambulans	21
Gambar 2.5 Contoh Use Case Diagram.....	24
Gambar 2.6 Contoh sequence diagram	25
Gambar 2.7 Contoh Activity diagram	26
Gambar 3.1 Metodologi	27
Gambar 4.1 Dekomposisi sistem aplikasi GRMS Surabaya ..	32
Gambar 4.2 Alur penyusunan RKPD sampai dengan APBD	33
Gambar 4.3 Alur penggunaan e-Musrenbang	37
Gambar 4.4 Alur proses bisnis musrenbang	38
Gambar 4.5 Fitur homepage e-Musrenbang	40
Gambar 4.6 Fitur login e-Musrenbang	40
Gambar 4.7 Fitur Kamus usulan e-Musrenbang	41
Gambar 4.8 Fitur Input usulan utama e-Musrenbang	42
Gambar 4.9 Fitur Input usulan utama e-Musrenbang dalam mengedit usulan	42
Gambar 4.10 Fitur pantau usulan e-Musrenbang.....	43
Gambar 4.11 Fitur Informasi permasalahan lingkungan e-Musrenbang.....	44
Gambar 4.12 DFD context level e-Musrenbang	55
Gambar 4.13 DFD level 1 e-Musrenbang.....	58
Gambar 4.14 DFD level 1 e-Musrenbang (Kelurahan).....	59
Gambar 4.15 DFD level 1 e-Musrenbang (Kecamatan)	60
Gambar 4.16 DFD level 1 e-Musrenbang (SKPD)	61
Gambar 4.17 DFD level 2 proses Autentikasi	62
Gambar 4.18 DFD level 2 proses Input Usulan.....	63
Gambar 4.19 DFD level 2 proses Pencarian usulan masuk ...	64
Gambar 4.20 DFD level 2 proses Pantau usulan	64

Gambar 4.21 DFD level 2 proses Kirim usulan terpilih	64
Gambar 4.22 Use case diagram Kelurahan.....	66
Gambar 4.23 Use case diagram Kecamatan	67
Gambar 4.24 Use case diagram SKPD	68
Gambar 4.25 UCD Login Kelurahan	68
Gambar 4.26 UCD Usulan utama Kelurahan	69
Gambar 4.27 UCD Usulan terpilih Kelurahan.....	69
Gambar 4.28 UCD Informasi permasalahan lingkungan (IPL) Kelurahan	70
Gambar 4.29 UCD Usulan utama Kecamatan	70
Gambar 4.30 UCD Berita acara Kecamatan	71
Gambar 4.31 UCD Verifikasi usulan SKPD.....	71
Gambar 4.32 Activity diagram aktor Kelurahan.....	81
Gambar 4.33 Dekomposisi aktivitas Input usulan baru dan Input IPL baru	81
Gambar 4.34 Activity diagram aktor Kecamatan	82
Gambar 4.35 Activity diagram aktor SKPD	83
Gambar 4.36 Alur proses perencanaan kegiatan dinas kota...	87
Gambar 4.37 Alur proses bisnis e-DevPlan	88
Gambar 4.38 GUI fitur daftar komponen e-DevPlan.....	90
Gambar 4.39 GUI fitur daftar HSPK	91
Gambar 4.40 GUI fitur daftar ASB	91
Gambar 4.41 GUI fitur simulasi ASB	92
Gambar 4.42 GUI fitur perencanaan kegiatan e-DevPlan.....	93
Gambar 4.43 GUI daftar sub kegiatan e-DevPlan	93
Gambar 4.44 GUI detil What perencanaan sub kegiatan	94
Gambar 4.45 Context level DFD e-DevPlan	101
Gambar 4.46 Level 1 DFD e-DevPlan.....	103
Gambar 4.47 Level 2 DFD Autentikasi	104
Gambar 4.48 Level 2 DFD Juknis e-DevPlan.....	104
Gambar 4.49 Level 2 DFD Komponen e-DevPlan	105
Gambar 4.50 Level 2 DFD HSPK e-DevPlan.....	105
Gambar 4.51 Level 2 DFD ASB e-DevPlan.....	106
Gambar 4.52 Level 2 DFD Kegiatan e-DevPlan	106
Gambar 4.53 UCD e-DevPlan aktor SKPD	107

Gambar 4.54 UCD e-DevPlan aktor Mondalev dan Kasubid	108
Gambar 4.55 UCD fitur autentikasi.....	109
Gambar 4.56 UCD fitur homepage.....	109
Gambar 4.57 UCD fitur unduh petunjuk teknis.....	109
Gambar 4.58 UCD fitur daftar komponen	110
Gambar 4.59 UCD fitur daftar HSPK	110
Gambar 4.60 UCD fitur ASB	110
Gambar 4.61 UCD fitur perencanaan kegiatan.....	111
Gambar 4.62 UCD fitur verifikasi rencana kegiatan	111
Gambar 4.63 Sequence diagram melihat daftar ASB e-DevPlan	118
Gambar 4.64 Sequence diagram simulasi ASB e-DevPlan..	119
Gambar 4.65 Sequence diagram melihat kegiatan e-DevPlan	119
Gambar 4.66 Sequence diagram memilih sub kegiatan e-DevPlan.....	120
Gambar 4.67 Sequence diagram mengisi detail What sub kegiatan e-DevPlan	121
Gambar 4.68 Activity diagram fitur komponen.....	122
Gambar 4.69 Activity diagram fitur HSPK	122
Gambar 4.70 Activity diagram fitur ASB.....	123
Gambar 4.71 Activity diagram fitur kegiatan	124
Gambar 5.1 UCD aktor SKPD	139
Gambar 5.2 UCD aktor Kelurahan	140
Gambar 5.3 UCD aktor Kecamatan.....	141
Gambar 5.4 Sequence diagram melihat kamus usulan e-Musrenbang	150
Gambar 5.5 Sequence diagram mengirim usulan e-Musrenbang	151
Gambar 5.6 Sequence diagram memasukkan usulan baru e-Musrenbang	152
Gambar 5.7 Sequence diagram memasukkan IPL baru e-Musrenbang	153
Gambar 5.8 Activity Diagram e-Musrenbang Kelurahan	154

Gambar 5.9 Dekomposisi aktivitas Input usulan baru dan Input IPL baru	155
Gambar 5.10 Activity Diagram e-Musrenbang Kecamatan .	156
Gambar 5.11 Activity Diagram e-Musrenbang SKPD.....	157
Gambar 5.12 UCD e-DevPlan aktor SKPD	168
Gambar 5.13 UCD e-DevPlan aktor Mondalev dan Kasubid	169
Gambar 5.14 Sequence diagram melihat daftar ASB e-DevPlan	176
Gambar 5.15 Sequence diagram simulasi ASB e-DevPlan..	177
Gambar 5.16 Sequence diagram melihat kegiatan e-DevPlan	177
Gambar 5.17 Sequence diagram memilih sub kegiatan e-DevPlan.....	178
Gambar 5.18 Sequence diagram mengisi detail What sub kegiatan e-DevPlan	179
Gambar 5.19 Activity diagram fitur komponen	180
Gambar 5.20 Activity diagram fitur HSPK	180
Gambar 5.21 Activity diagram fitur ASB.....	181
Gambar 5.22 Activity diagram fitur kegiatan	182
Gambar A.1 GUI Halaman Utama	A - 1 -
Gambar A.2 GUI kamus usulan	A - 2 -
Gambar A.3 GUI kamus usulan	A - 3 -
Gambar A.4 GUI filter usulan masuk	A - 3 -
Gambar A.5 GUI hasil pencarian usulan masuk	A - 4 -
Gambar A.6 GUI login.....	A - 4 -
Gambar A.7 GUI status akun	A - 5 -
Gambar A.8 GUI homepage kelurahan	A - 5 -
Gambar A.9 GUI ubah password.....	A - 6 -
Gambar A.10 GUI usulan utama kelurahan.....	A - 6 -
Gambar A.11 GUI tambah usulan baru	A - 7 -
Gambar A.12 GUI edit usulan kelurahan	A - 8 -
Gambar A.13 GUI usulan terpilih kelurahan	A - 8 -
Gambar A.14 GUI usulan cadangan kelurahan	A - 9 -
Gambar A.15 GUI pantau usulan kelurahan.....	A - 10 -

Gambar A.16 GUI IPL kelurahan	A - 11 -
Gambar A.17 GUI input IPL kelurahan	A - 12 -
Gambar A.18 GUI homepage kecamatan	A - 12 -
Gambar A.19 GUI daftar pagu kecamatan	A - 13 -
Gambar A.20 GUI daftar rencana kegiatan prioritas kecamatan	A - 13 -
Gambar A.21 GUI daftar rencana kegiatan prioritas kecamatan	A - 14 -
Gambar A.22 GUI tabel prioritas kegiatan berdasar kriteria	A - 14 -
Gambar A.23 GUI usul kriteria lain	A - 15 -
Gambar A.24 GUI tabel prioritas berdasar kriteria.....	A - 15 -
Gambar A.25 GUI usulan masuk kecamatan.....	A - 16 -
Gambar A.26 GUI edit keterangan usulan kecamatan..	A - 17 -
Gambar A.27 usulan terpilih kecamatan	A - 17 -
Gambar A.28 GUI usulan cadangan kecamatan	A - 17 -
Gambar A.29 GUI pantau usulan kecamatan	A - 18 -
Gambar A.30 GUI IPL kecamatan	A - 18 -
Gambar A.31 GUI tabel prioritas kegiatan berdasar kriteria	A - 19 -
Gambar A.32 GUI tabel prioritas kegiatan berdasar kriteria	A - 20 -
Gambar A.33 GUI tabel prioritas kegiatan pilihan kecamatan berdasar perangkat daerah	A - 21 -
Gambar A.34 GUI tabel prioritas kegiatan pilihan kecamatan berdasar perangkat daerah	A - 22 -
Gambar A.35 GUI tabel kegiatan yang belum disepakati	A - 23 -
Gambar A.36 GUI tabel kegiatan yang belum disepakati	A - 23 -
Gambar A.37 GUI edit detail berita acara kecamatan	A - 24 -
Gambar A.38 GUI cetak berita acara kecamatan.....	A - 24 -
Gambar A.39 GUI homepage SKPD.....	A - 25 -
Gambar A.40 GUI Verifikasi usulan SKPD.....	A - 26 -
Gambar A.41 GUI Verifikasi usulan SKPD lanjutan	A - 26 -

Gambar A.42 GUI Berita acara SKPD	A - 27 -
Gambar A.43 GUI halaman utama e-DevPlan.....	A - 28 -
Gambar A.44 GUI homepage e-DevPlan	A - 29 -
Gambar A.45 GUI daftar komponen e-DevPlan.....	A - 29 -
Gambar A.46 GUI daftar HSPK.....	A - 30 -
Gambar A.47 GUI detil HSPK	A - 30 -
Gambar A.48 GUI daftar ASB	A - 31 -
Gambar A.49 GUI detil ASB e-DevPlan.....	A - 31 -
Gambar A.50 Form parameter simulasi ASB e-DevPlan	A - 32 -
Gambar A.51 Form hasil simulasi ASB e-DevPlan.....	A - 32 -
Gambar A.52 GUI daftar kegiatan e-DevPlan	A - 33 -
Gambar A.53 GUI detil kegiatan e-DevPlan	A - 34 -
Gambar A.54 GUI daftar sub kegiatan	A - 35 -
Gambar A.55 GUI detil What sub kegiatan e-DevPlan	A - 36 -
Gambar A.56 GUI detil nama sub kegiatan e-DevPlan	A - 37 -
Gambar A.57 GUI detil alasan dilakukan sub kegiatan e-DevPlan.....	A - 37 -
Gambar A.58 GUI edit alasan sub kegiatan.....	A - 38 -
Gambar A.59 GUI detil Who sub kegiatan.....	A - 38 -
Gambar A.60 GUI edit detil Who sub kegiatan e-DevPlan	A - 39 -
Gambar A.61 GUI detil Where sub kegiatan e-DevPlan	A - 40 -
Gambar A.62 GUI edit detil Where sub kegiatan e-DevPlan	A - 40 -
Gambar A.63 GUI detil When sub kegiatan e-DevPlan	A - 41 -
Gambar A.64 GUI detil Operasional sub kegiatan e-DevPlan	A - 41 -
Gambar A.65 GUI detil Operasional sub kegiatan peraktivitas e-DevPlan.....	A - 42 -
Gambar A.66 GUI log status sub kegiatan e-DevPlan..	A - 42 -
Gambar B.1 Level 2 DFD Tata cara e-Musrenbang	B - 1 -

Gambar B.2 Level 2 DFD Kamus usulan	B - 1 -
Gambar B.3 Level 2 DFD Pencarian usulan masuk	B - 1 -
Gambar B.4 Level 2 DFD Autentikasi	B - 2 -
Gambar B.5 Level 2 DFD Input usulan.....	B - 2 -
Gambar B.6 Level 2 DFD Pantau usulan	B - 3 -
Gambar B.7 Level 2 DFD Usulan terpilih.....	B - 3 -
Gambar B.8 Level 2 DFD IPL	B - 4 -
Gambar B.9 Level 2 DFD Persiapan murenbang kecamatan	B - 4 -
Gambar B.10 Level 2 DFD Verifikasi usulan kecamatan	B - 5 -
Gambar B.11 Level 2 DFD Verifikasi usulan SKPD	B - 5 -
Gambar B.12 Level 2 DFD Berita acara	B - 6 -
Gambar B.13 Level 2 DFD Simpan usulan dan IPL.....	B - 7 -
Gambar B.14 Level 2 DFD Berita acara SKPD	B - 7 -
Gambar B.15 Level 2 DFD Autentikasi	B - 7 -
Gambar B.16 Level 2 DFD Juknis e-DevPlan.....	B - 8 -
Gambar B.17 Level 2 DFD Komponen e-DevPlan	B - 9 -
Gambar B.18 Level 2 DFD HSPK e-DevPlan.....	B - 9 -
Gambar B.19 Level 2 DFD ASB e-DevPlan	B - 10 -
Gambar B.20 Level 2 DFD Kegiatan e-DevPlan.....	B - 10 -
Gambar C.1 Antarmuka perangkat lunak	C - 16 -
Gambar C.2 Antarmuka komunikasi e-Musrenbang	C - 17 -
Gambar C.3 UCD aktor SKP	C - 23 -
Gambar C.4 UCD aktor Kelurahan	C - 24 -
Gambar C.5 UCD aktor Kecamatan	C - 25 -
Gambar C.6 UCD fitur autentikasi kelurahan	C - 26 -
Gambar C.7 UCD fitur kamus usulan	C - 26 -
Gambar C.8 UCD fitur tata cara	C - 26 -
Gambar C.9 UCD fitur melihat usulan masuk.....	C - 27 -
Gambar C.10 UCD fitur homepage kelurahan	C - 27 -
Gambar C.11 UCD fitur usulan utama kelurahan	C - 27 -
Gambar C.12 UCD fitur usulan cadangan kelurahan	C - 28 -
Gambar C.13 UCD fitur usulan komunitas kelurahan...	C - 28 -
Gambar C.14 UCD fitur pantau usulan	C - 29 -

Gambar C.15 fitur usulan terpilih kelurahan	C - 29 -
Gambar C.16 UCD fitur IPL kelurahan	C - 29 -
Gambar C.17 UCD fitur autentifikasi kecamatan	C - 30 -
Gambar C.18 UCD fitur homepage kecamatan	C - 30 -
Gambar C.19 UCD fitur tabel persiapan	C - 30 -
Gambar C.20 UCD fitur usulan utama kecamatan.....	C - 31 -
Gambar C.21 UCD fitur usulan terpilih kecamatan.....	C - 31 -
Gambar C.22 UCD fitur usulan cadangan kecamatan ...	C - 32 -
Gambar C.23 UCD fitur usulan komunitas kecamatan ..	C - 32 -
Gambar C.24 UCD fitur IPL kecamatan	C - 33 -
Gambar C.25 UCD fitur tabel kriteria kecamatan	C - 33 -
Gambar C.26 UCD fitur mengulas usulan tidak terkirim	C - 33 -
Gambar C.27 UCD fitur daftar prioritas kegiatan menurut PD	C - 33 -
Gambar C.28 UCD fitur berita acara kecamatan	C - 34 -
Gambar C.29 UCD fitur autentikasi SKPD	C - 34 -
Gambar C.30 UCD fitur homepage SKPD	C - 34 -
Gambar C.31 UCD fitur verifikasi usulan masuk SKPD	C - 35 -
Gambar C.32 UCD fitur IPL SKPD	C - 35 -
Gambar C.33 UCD fitur berita acara SKPD	C - 35 -
Gambar C.34 Sequence diagram login e-Musrenbang...	C - 72 -
Gambar C.35 Sequence diagram logout e-Musrenbang.	C - 72 -
Gambar C.36 Sequence diagram melihat kamus usulan e-Musrenbang.....	C - 73 -
Gambar C.37 Sequence diagram mengirim usulan e-Musrenbang.....	C - 73 -
Gambar C.38 Sequence diagram memasukkan usulan baru e-Musrenbang.....	C - 74 -
Gambar C.39 Sequence diagram memasukkan IPL baru e-Musrenbang.....	C - 75 -
Gambar C.40 Sequence diagram memverifikasi usulan e-Musrenbang.....	C - 76 -

Gambar C.41 Sequence diagram mencetak berita acara musrenbang kecamatan e-Musrenbang.....	C - 77 -
Gambar C.42 Activity Diagram e-Musrenbang Kelurahan	C - 78 -
Gambar C.43 Dekomposisi aktivitas Input usulan baru dan Input IPL baru	C - 79 -
Gambar C.44 Activity Diagram e-Musrenbang Kecamatan	C - 80 -
Gambar C.45 Activity Diagram e-Musrenbang SKPD..	C - 81 -
Gambar C.46 Activity diagram fitur login	C - 82 -
Gambar C.47 Activity diagram fitur logout.....	C - 83 -
Gambar C.48 Activity diagram fitur melihat usulan.....	C - 83 -
Gambar C.49 Activity diagram fitur memasukkan usulan baru	C - 84 -
Gambar C.50 Activity diagram fitur memasukkan IPL baru	C - 84 -
Gambar D.1 Antarmuka perangkat lunak	D - 14 -
Gambar D.2 Antarmuka komunikasi e-DevPlan	D - 15 -
Gambar D.3 UCD e-DevPlan aktor SKPD	D - 20 -
Gambar D.4 UCD e-DevPlan aktor Mondalev dan Kasubid	D - 21 -
Gambar D.5 UCD fitur autentikasi.....	D - 22 -
Gambar D.6 UCD fitur homepage.....	D - 22 -
Gambar D.7 UCD fitur unduh petunjuk teknis	D - 22 -
Gambar D.8 UCD fitur daftar komponen	D - 23 -
Gambar D.9 UCD fitur daftar HSPK.....	D - 23 -
Gambar D.10 UCD fitur ASB	D - 23 -
Gambar D.11 UCD fitur perencanaan kegiatan.....	D - 24 -
Gambar D.12 UCD fitur verifikasi rencana kegiatan.....	D - 25 -
Gambar D.13 Sequence diagram login e-DevPlan	D - 54 -
Gambar D.14 Sequence diagram logout e-DevPlan	D - 54 -
Gambar D.15 Sequence diagram fitur komponen e-DevPlan	D - 55 -
Gambar D.16 Sequence diagram melihat daftar ASB e-DevPlan	D - 56 -

Gambar D.17 Sequence diagram simulasi ASB e-DevPlan D - 57 -

Gambar D.18 Sequence diagram melihat kegiatan e-DevPlan D - 57 -

Gambar D.19 Sequence diagram memilih sub kegiatan e-DevPlan..... D - 58 -

Gambar D.20 Sequence diagram mengisi detail What sub kegiatan e-DevPlan D - 59 -

Gambar D.21 Activity diagram e-DevPlan aktor SKPD D - 60 -

Gambar D.22 Activity diagram e-DevPlan aktor Mondalev dan Kasubid D - 61 -

Gambar D.23 Activity diagram fitur login D - 62 -

Gambar D.24 Activity diagram fitur logout D - 62 -

Gambar D.25 Activity diagram fitur komponen D - 63 -

Gambar D.26 Activity diagram fitur HSPK D - 63 -

Gambar D.27 Activity diagram fitur ASB D - 64 -

Gambar D.28 Activity diagram fitur kegiatan D - 65 -

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi literatur 1	9
Tabel 2.2 Studi literatur 2	10
Tabel 2.3 Studi literatur 3	12
Tabel 4.1 Daftar peran pengguna	39
Tabel 4.2 Daftar fitur aplikasi e-Musrenbang	45
Tabel 4.3 Daftar fungsi aplikasi e-Musrenbang	49
Tabel 4.4 Kebutuhan antarmuka aplikasi	51
Tabel 4.5 Daftar data flow input dan output pada DFD context level e-Musrenbang	56
Tabel 4.6 Use case description Membuka kamus usulan	72
Tabel 4.7 Use case description Melihat usulan masuk	72
Tabel 4.8 Use case description Melihat usulan utama	73
Tabel 4.9 Use case description Melihat usulan cadangan	74
Tabel 4.10 Use case description Melihat usulan cadangan	75
Tabel 4.11 Use case description Memasukkan usulan baru	75
Tabel 4.12 Use case description Mengubah keterangan usulan	78
Tabel 4.13 Use case description Mengubah volume usulan	79
Tabel 4.14 Peran pengguna e-DevPlan	89
Tabel 4.15 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-DevPlan	95
Tabel 4.16 Daftar Use case e-DevPlan	97
Tabel 4.17 Daftar kebutuhan antarmuka aplikasi e-DevPlan	98
Tabel 4.18 Daftar daftar flow pada context level DFD	101
Tabel 4.19 Use case description Melihat daftar komponen	112
Tabel 4.20 Use case description Melihat daftar HSPK	113
Tabel 4.21 Use case description Melihat daftar ASB	113
Tabel 4.22 Use case description Simulasi ASB	114
Tabel 4.23 Use case description Melihat daftar kegiatan	115
Tabel 4.24 Use case description Memilih sub kegiatan	116
Tabel 4.25 Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan	116
Tabel 5.1 Daftar definisi kata, istilah, dan singkatan	126
Tabel 5.2 Daftar Use case e-Musrenbang	128
Tabel 5.3 Kebutuhan antarmuka aplikasi	130
Tabel 5.4 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-Musrenbang	134

Tabel 5.5 Use case description Membuka kamus usulan	142
Tabel 5.6 Use case description Melihat usulan masuk.....	142
Tabel 5.7 Use case description Melihat usulan utama	143
Tabel 5.8 Use case description Melihat usulan cadangan	144
Tabel 5.9 Use case description Melihat usulan cadangan	145
Tabel 5.10 Use case description Memasukkan usulan baru .	146
Tabel 5.11 Use case description Mengubah keterangan usulan	148
Tabel 5.12 Use case description Mengubah volume usulan	149
Tabel 5.13 Daftar definisi kata, istilah, dan singkatan	159
Tabel 5.14 Daftar Use case e-DevPlan	161
Tabel 5.15 Peran pengguna e-DevPlan.....	162
Tabel 5.16 Kebutuhan antarmuka aplikasi.....	163
Tabel 5.17 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-DevPlan	165
Tabel 5.18 Use case description Melihat daftar komponen .	170
Tabel 5.19 Use case description Melihat daftar HSPK	170
Tabel 5.20 Use case description Melihat daftar ASB	171
Tabel 5.21 Use case description Simulasi ASB	172
Tabel 5.22 Use case description Melihat daftar kegiatan.....	173
Tabel 5.23 Use case description Memilih sub kegiatan	174
Tabel 5.24 Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan.....	174
Tabel C.1 Daftar definisi kata, istilah, dan singkatan	C - 3 -
Tabel C.2 Sistem penomoran	C - 4 -
Tabel C.3 Daftar fungsi aplikasi e-Musrenbang	C - 7 -
Tabel C.4 Hak akses pengguna.....	C - 9 -
Tabel C.5 Kebutuhan antarmuka aplikasi.....	C - 12 -
Tabel C.6 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-Musrenbang	C - 17 -
Tabel C.7 Use case description Login	C - 36 -
Tabel C.8 Use case description Logout	C - 37 -
Tabel C.9 Use case description Mengubah password akun	C - 37 -
Tabel C.10 Use case description Membuka halaman utama	C - 38 -

Tabel C.11 Use case description Mengunduh tata cara musrenbang	C - 39 -
Tabel C.12 Use case description Membuka kamus usulan	C - 40 -
Tabel C.13 Use case description Melihat usulan masuk	C - 41 -
Tabel C.14 Use case description Melihat usulan utama	C - 42 -
Tabel C.15 Use case description Melihat usulan cadangan	C - 42 -
Tabel C.16 Use case description Melihat usulan cadangan	C - 43 -
Tabel C.17 Use case description Memasukkan usulan baru	C - 43 -
Tabel C.18 Use case description Mengubah keterangan usulan	C - 45 -
Tabel C.19 Use case description Mengubah volume usulan	C - 46 -
Tabel C.20 Use case description Menghapus usulan	C - 47 -
Tabel C.21 Use case description Mengunggah foto lokasi usulan	C - 47 -
Tabel C.22 Use case description Memetakan lokasi usulan	C - 48 -
Tabel C.23 Use case description Mengangkat status usulan menjadi terpilih	C - 49 -
Tabel C.24 Use case description Melihat usulan terpilih	C - 50 -
Tabel C.25 Use case description Mengirim usulan	C - 50 -
Tabel C.26 Use case description Membatalkan usulan terpilih	C - 51 -
Tabel C.27 Use case description Memantau usulan	C - 52 -
Tabel C.28 Use case description Melihat IPL	C - 52 -
Tabel C.29 Use case description Menambah IPL	C - 53 -
Tabel C.30 Use case description Menghapus IPL	C - 54 -
Tabel C.31 Use case description Mengunggah foto lokasi IPL	C - 54 -

Tabel C.32 Use case description Memetakan lokasi IPL	C - 55 -
Tabel C.33 Use case description Mengunduh dokumen alur musrenbang	C - 56 -
Tabel C.34 Use case description Melihat tabel persiapan kecamatan	C - 57 -
Tabel C.35 Use case description Verifikasi tabel prioritas kegiatan kecamatan	C - 57 -
Tabel C.36 Use case description Verifikasi tabel prioritas PD	C - 58 -
Tabel C.37 Use case description Mengusulkan kriteria baru	C - 59 -
Tabel C.38 Use case description Mengubah lokasi usulan	C - 60 -
Tabel C.39 Use case description Menilai prioritas kegiatan sesuai kriteria	C - 61 -
Tabel C.40 Use case description Mengulas tabel prioritas PD	C - 62 -
Tabel C.41 Use case description Mengulas usulan yang tidak dikirim	C - 63 -
Tabel C.42 Use case description Mencetak berita acara musrenbang kecamatan	C - 64 -
Tabel C.43 Use case description Menambahkan usulan di tingkat kecamatan	C - 65 -
Tabel C.44 Use case description Mengunduh dokumen usulan masuk	C - 66 -
Tabel C.45 Use case description Mengunduh dokumen IPL	C - 66 -
Tabel C.46 Use case description Memverifikasi usulan masuk	C - 67 -
Tabel C.47 Use case description Mengedit keterangan survey usulan	C - 68 -
Tabel C.48 Use case description Menyetujui usulan	C - 69 -
Tabel C.49 Use case description Menolak usulan	C - 69 -

Tabel C.50 Use case description Mencetak berita acara forum SKPD	C - 70 -
Tabel D.1 Daftar definisi kata, istilah, dan singkatan	D - 2 -
Tabel D.2 Sistem penomoran	D - 4 -
Tabel D.3 Daftar Use case e-Musrenbang	D - 7 -
Tabel D.4 Hak akses pengguna	D - 8 -
Tabel D.5 Daftar kebutuhan antarmuka aplikasi	D - 11 -
Tabel D.6 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-DevPlan	D - 16 -
Tabel D.7 Use case description Login	D - 25 -
Tabel D.8 Use case description Logout	D - 26 -
Tabel D.9 Use case description Mengubah password akun	D - 26 -
Tabel D.10 Use case description Membuka homepage	D - 27 -
Tabel D.11 Use case description Mengunduh petunjuk teknis	D - 28 -
Tabel D.12 Use case description Melihat daftar komponen	D - 29 -
Tabel D.13 Use case description Melihat daftar HSPK	D - 30 -
Tabel D.14 Use case description Melihat daftar ASB	D - 30 -
Tabel D.15 Use case description Simulasi ASB	D - 31 -
Tabel D.16 Use case description Melihat daftar kegiatan	D - 32 -
Tabel D.17 Use case description Memilih sub kegiatan	D - 33 -
Tabel D.18 Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan	D - 33 -
Tabel D.19 Use case description Mengisi detil What sub kegiatan	D - 34 -
Tabel D.20 Use case description Mengisi detil Who sub kegiatan	D - 36 -
Tabel D.21 Use case description Mengisi detil Where sub kegiatan	D - 38 -
Tabel D.22 Use case description Mengisi detil How sub kegiatan	D - 39 -
Tabel D.23 Use case description Mengisi detil When kegiatan	D - 41 -

Tabel D.24 Use case description Mengisi detil Operasional kegiatan..... D - 42 -

Tabel D.25 Use case description Merencanakan aktivitas D - 44 -

Tabel D.26 Use case description Menambah aktivitas . D - 45 -

Tabel D.27 Use case description Melihat detil ASB SSH kegiatan..... D - 46 -

Tabel D.28 Use case description Menambah ASB kegiatan D - 46 -

Tabel D.29 Use case description Menambah HSPK kegiatan D - 47 -

Tabel D.30 Use case description Menambah komponen musrenbang sub kegiatan D - 50 -

Tabel D.31 Use case description Memverifikasi perencanaan sub kegiatan..... D - 52 -

Tabel D.32 Use case description Melihat log status sub kegiatan D - 52 -

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang terus berlangsung hingga saat ini telah menghasilkan peningkatan kualitas pada bisnis di berbagai jenis organisasi. Salah satu kualitas yang dihasilkan dari perkembangan tersebut terdapat pada bidang perencanaan sumber daya pada organisasi[1]. Hal tersebut menjadi menarik saat dilibatkan dalam kinerja perencanaan pembangunan daerah di Indonesia. Komisi Pemberantas Korupsi (KPK) melihat perkembangan tersebut sebagai sebuah oportunitas dalam membentuk sistem yang dapat meminimalisir praktek korupsi pada pemerintahan Indonesia. Pada tahun 2016, KPK mendorong provinsi di Indonesia untuk bisa menerapkan suatu sistem informasi terintegrasi pada perencanaan anggaran[2]. Penggunaan teknologi informasi dalam menyediakan layanan bagi penduduk daerah merupakan definisi dari e-Government[3] dan penerapannya yang berfokus pada perencanaan pembangunan daerah hingga pengusulan anggaran sering disebut sebagai e-Planning. e-Planning menjadi wajib diterapkan dengan dikeluarkannya Permendagri 86/2017, dimana pada pasal 14 pada peraturan tersebut disebutkan bahwa penyusunan Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD), Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD), dan Rencana Kerja Pembangunan Daerah (RKPD) yang dilakukan oleh Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko).

Surabaya, sebagai salah satu ibukota provinsi yang telah mengembangkan beberapa aplikasi e-Government yang berbasis pada pengelolaan sumber daya pemerintahan mengintegrasikan aktivitas birokrasi pemerintahan dari yang sering disebut *Government Resource Management Systems* (GRMS). GRMS mencakup dari perencanaan, belanja, pelaksanaan program, hingga evaluasi dari aktivitas yang

dilakukan pemerintah. Salah satu aplikasi dari GRMS yang berfokus pada perencanaan adalah e-Planning[4]. Pemerintah kota Surabaya juga telah mendapat predikat yang baik dalam mekanisme perencanaan dan menjadi percontohan di tingkat nasional dalam penggunaan e-Planning[5]. Namun, disamping didapatnya predikat baik tersebut, masih minim dilakukannya dokumentasi atas sistem informasi yang telah dibangun oleh Pemkot Surabaya.

Sedikitnya dokumentasi aplikasi yang dilakukan dapat menimbulkan beberapa masalah. Contoh yang sering terjadi adalah terhambatnya kelanjutan perkembangan aplikasi seiring bergantinya aturan-aturan dari pemendagri. Terhambatnya pengembangan aplikasi dikarenakan keharusan aplikasi untuk disesuaikan dengan aturan-aturan pemerintah dapat mempengaruhi efisiensi pelaksanaan tugas Bappeko. Selain itu saat dilakukan audit internal pada sistem informasi pada dinas Bappeko dokumentasi bisa menjadi bukti dalam asesmen *maturity level* sistem informasi. Disamping inovasi yang menjadi kewajiban untuk diterapkan, pemerintahan juga dituntut untuk memiliki *IT Governance* yang memadai. *IT Governance* tersebut diatur pada UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan aturan pelaksanaannya seperti PP Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik serta yang terbaru adalah Permen Kominfo 4 Tahun 2016 tentang Sistem Manajemen Pengamanan Informasi (SMPI)[6]. Standar-standar yang disebutkan pada peraturan tersebut, seperti COBIT, ISO, dan Indeks Keamanan Informasi, akan mencakup dokumen-dokumen mengenai sistem informasi yang diterapkan pada instansi pemerintah. Hal ini mendorong untuk dilakukannya dokumentasi terhadap aplikasi-aplikasi pada *e-Planning* maupun aplikasi GRMS lainnya yang telah diterapkan di Pemkot Surabaya.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini dilakukan dalam rangka mendokumentasi beberapa bagian aplikasi-aplikasi dari e-Planning. Dokumentasi yang akan dibentuk berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL). Dokumen SKPL berisikan deskripsi dari perancangan perangkat lunak dan memaparkan kebutuhan fungsional serta kebutuhan non-fungsional perangkat lunak. SKPL juga akan menjelaskan *use cases* yang menjelaskan interaksi yang ada antar pengguna dengan perangkat lunak tersebut[7]. Dalam dokumentasi ini standar SKPL yang digunakan adalah standar ISO/IEC/IEEE 24765, dimana standar ini berisikan kosa kata dan istilah-istilah yang telah terjabar dengan baik yang nantinya digunakan dalam dokumentasi dan dengan tujuan komunikasi yang dilakukan dalam SKPL dapat dilakukan tanpa terjadi perbedaan perspektif dan pemaknaan istilah.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk merancang aplikasi function point adalah metode waterfall. Metode *waterfall* dirasa cocok dan baik digunakan untuk penelitian ini dikarenakan dokumentasi perancangan sistem sangat terorganisir, setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Penggunaan metode *waterfall* juga mudah untuk dikontrol sehingga meminimalisir kesalahan disetiap fasenya.

Tahapan yang peneliti lakukan dalam pembuatan dokumentasi SKPL akan berfokus pada tahapan pada metode *waterfall* yaitu melakukan pengumpulan kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan yang menjadi fokus dan akan diselesaikan dalam Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana dokumentasi perancangan dari kedua aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan dilakukan?
2. Bagaimana dokumentasi dapat mengkomunikasikan perancangan pada pengembangan aplikasi dikedepannya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan permasalahan yang membatasi ruang lingkup pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Sistem e-Planning pada penelitian ini adalah sistem informasi yang digunakan oleh pemerintah kota Surabaya
2. Fokus aplikasi e-Planning pada penelitian ini adalah aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan yang merupakan aplikasi pendukung yang berfokus dalam penyusunan RKPD
3. Produk penelitian berupa dokumen SKPL dari aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan
4. Dokumen perancangan yang dikerjakan merupakan dokumentasi berdasarkan aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan yang sudah ada dan berjalan pada sistem informasi Bappeko.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari perumusan masalah yang disebutkan sebelumnya, tujuan yang akan dicapai melalui tugas akhir ini adalah:

- Menghasilkan dua dokumen SKPL untuk dua aplikasi e-Planning, yakni e-Musrenbang dan e-Devplan, yang komprehensif.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

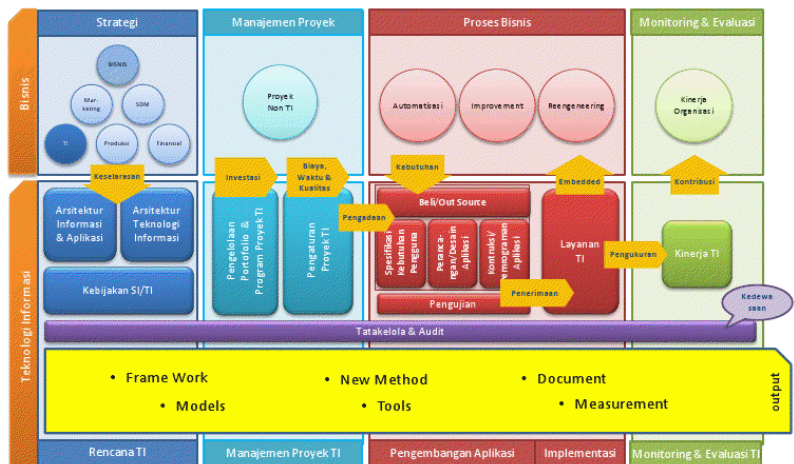
Melalui tugas akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu:

1. Bagi instansi, tugas akhir ini diharapkan menghasilkan dokumentasi perancangan dari aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan yang dapat digunakan dalam pengembangan kedua aplikasi tersebut di kedepannya

2. Membentuk dokumentasi perancangan yang dapat digunakan sebagian acuan dalam perancangan aplikasi serupa pada pemerintah kota diluar Surabaya
3. Menambah referensi bagaimana cara membuat dokumentasi sebuah sistem informasi yang tepat guna dan komplit.

1.6 Relevansi

Dalam lingkup penelitian laboratorium Manajemen Sistem Informasi, penelitian pada tugas akhir ini termasuk ke dalam topik Perancangan Perangkat Lunak yang menghasilkan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Penelitian ini juga mempunyai relevansi dengan mata kuliah wajib Analisis dan Desain Perangkat Lunak. Dibawah ini merupakan roadmap dari laboratorium Manajemen Sistem Informasi yang menunjukkan bahwa tugas akhir ini masuk ke dalam bidang pengembangan aplikasi yaitu Perancangan atau Desain aplikasi.



Gambar 1.1 Roadmap Laboratorium Manajemen Sistem Informasi

Berdasarkan relevansinya terhadap topik dan mata kuliah tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penelitian tugas akhir ini

telah mempunyai relevansi terhadap laboratorium Manajemen Sistem Informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan buku tugas akhir dibagi menjadi tujuh bab, diantaranya adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian pendahuluan tugas akhir yang berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan pengerjaan tugas akhir, tujuan dan manfaat dari pengerjaan tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II merupakan bagian yang berisi tinjauan pustaka, yakni mengenai penelitian sebelumnya yang digunakan serta uraian dari istilah-istilah yang digunakan pada penulisan buku tugas akhir ini serta dasar teori yang digunakan pada tugas akhir ini.

BAB III METODOLOGI

Pada bab III akan dijelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir. Metode dalam tugas akhir bertujuan sebagai pedoman dalam pengerjaan tugas akhir, sehingga proses pengerjaan menjadi lebih terarah dan sistematis. Tahapan dan proses dari metode ini dirangkum dalam sebuah diagram alur yang dapat memudahkan untuk memahami alur metode secara keseluruhan.

BAB IV ANALISIS

Bab IV akan dijelaskan mengenai analisis kebutuhan dari sistem sesuai dengan metode penelitian tugas akhir yang telah ditentukan. Setelah dilakukan studi literatur maka dilanjutkan dengan tahapan yang ada pada metode *waterfall* yaitu analisis. Pada tahapan analisis diperoleh informasi mengenai gambaran aplikasi dan pengguna aplikasi. Gambaran aplikasi yang

diperoleh kemudian dikonversikan kedalam bentuk *data flow diagram*, *use case diagram*, dan *activity diagram*. Pada tahap analisis akan diketahui kebutuhan fungsional daripada aplikasi.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Hasil dan Pembahasan akan menjelaskan hasil dari dokumen yang telah dibuat dan pembahasan dari jawaban yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan yang diteliti.

BAB VI PENUTUP

Bab VI merupakan bagian yang berisi kesimpulan dari keseluruhan pengerjaan tugas akhir ini serta saran untuk terkait dengan dokumentasi aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai tinjauan pustaka dari tugas akhir. Bab ini berisi dasar teori yang mendukung tugas akhir. Adapun hal yang ada dalam tinjauan pustaka adalah sebagai berikut.

2.1 Studi Sebelumnya

Beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai acuan dalam pengerjaan tugas akhir ini disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Studi literatur 1

Keterangan		Rincian
Judul		Model E-Planning Untuk Pemerataan Pembangunan di Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Provinsi Sumatera Utara
Identitas Penulis		Ahmad Haidar Mirza, S.T., M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Informatika Teknik Informatika, Universitas Bina Darma haidarmirza@mail.binadarma.ac.id
Tujuan		<ol style="list-style-type: none">1. Terbentuknya model <i>E-Planning</i> untuk membantu proses perencanaan pembangunan untuk kabupaten OKU.2. Meningkatkan mutu data dan informasi daerah yang handal, cepat, tepat waktu dan akurat dalam mendukung proses pengambilan keputusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian di bidang pembangunan.
Hasil Penelitian		Dari penelitian di atas dapat disimpulkan,

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model E-Planning yang dihasilkan dapat diimplementasikan untuk membantu proses perencanaan pembangunan di kabupaten OKU. 2. Model E-Planning ini dapat merespon usulan dari masyarakat pedesaan hingga kecamatan sehingga pemerintah dapat menetapkan prioritas pembangunan terhadap daerah yang membutuhkan sehingga dapat tercipta pemerataan pembangunan.
Keterkaitan Penelitian	<p>Penelitian yang dilakukan adalah pembuatan model e-Planning yang serupa dengan penelitian pada tugas akhir ini. Model e-Planning yang dibuat mencakup musrenbang Kelurahan sampai musrenbang tingkat kota pada kabupaten OKU, dimana usulan dari musrenbang dapat digunakan untuk penyusunan RKPD. Diagram yang dibentuk selama pembentukan model dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini.</p>

Tabel 2.2Studi literatur 2

Keterangan	Rincian
Judul	Pengembangan E-Musrenbang Perencanaan Pembangunan Daerah (Studi Kasus: Kabupaten Ogan Komering Ulu)[8]
Identitas Penulis	Usman Ependi, S.Kom., M.Kom. Dosen Teknik Informatika, Universitas Bina Darma, Palembang usman@mail.binadarma.ac.id
Tujuan	Mengembangkan sistem informasi e-Musrenbang yang berguna dalam mendukung kegiatan musrenbang kabupaten OKU

Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan e-Musrenbang perencanaan pembangunan daerah telah dilakukan dengan menggunakan metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD), sehingga dapat digunakan dalam proses perencanaan pembangunan daerah Kabupaten Ogan Komering Ulu secara efektif dan efisien. 2. Pengujian terhadap e-Musrenbang telah dilakukan menggunakan teknik black box testing, dan hasil dari pengujian tersebut menunjukkan e-Musrenbang dapat berjalan dengan baik sehingga layak untuk digunakan.
Keterkaitan dengan Penelitian yang dilakukan	<p>E-Musrenbang merupakan salah satu sistem informasi GRMS yang menghasilkan output laporan yang berguna dalam penyusunan dokumen RKPD, membuat e-Musrenbang sebagai aplikasi yang perlu diintegrasikan dengan e-Planning untuk dapat menghasilkan penyusunan RKPD secara bottom-up. Hasil penelitian ini juga menyangkut pembuatan rancangan dan desain dari e-Musrenbang pada kabupaten OKU dengan metode yang berbeda yaitu metode RAD.</p>

Tabel 2.3 Studi literatur 3

Keterangan	Rincian
Judul	Sistem Informasi E-Musrenbang (Elektronik – Musyawara Rencana Pembangunan) Pada Kantor BAPPEDA MUSI Banyuasin Sumatera Selatan[9]
Identitas Penulis	Hutrianto, M.M., M.Kom. Dosen Teknik Informatika, Universitas Bina Darma
Tujuan	Menghasilkan aplikasi e-Musrenbang untuk kabupaten Banyuasin yang mendukung pelaksanaan musrenbang agar lebih efektif dan efisien.
Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap SKPD mempunyai hak akses untuk melakukan login kedalam sistem dan dapat mengisikan daftar program kegiatan yang berkaitan dengan SKPD tersebut. 2. Aplikasi e-Musrenbang menghasilkan informasi yang penting berupa info RKPD dan Info PPAS yang merupakan rangkuman usulan kegiatan dari setiap SKPD. 3. Dan yang terpenting adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi pelaksanaan musrenbang akan lebih efektif dan efisien karena data akan tersimpan dalam basis data yang sewaktu-waktu dapat di diperoleh dengan cepat dan mudah.

Keterkaitan dengan Penelitian yang dilakukan	Pada penelitian ini ditunjukkan bagaimana RKPD dan PPAS berinteraksi dan telah membentuk informasi usulan RKPD dan usulan anggaran sementara. Jika dapat dikembangkan lebih lanjut, informasi tersebut dapat diintegrasikan dengan e-Budgeting untuk pembuatan dokumen anggaran.
--	--

2.2 Dasar Teori

Pada bagian ini akan dibahas mengenai dasar teori yang digunakan sebagai dasar informasi untuk pengerjaan tugas akhir.

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem yang terorganisir yang digunakan dalam mengumpulkan, mengorganisir, menyimpan, dan menyebarkan informasi dalam suatu lingkup kerja. Secara gambaran kasar, sistem informasi didefinisikan sebagai kumpulan komponen yang berinteraksi satu sama lain untuk memproduksi suatu informasi dari sekumpulan data[10]. Setiap sistem informasi dibangun secara spesifik untuk mendukung jalannya suatu kegiatan operasional maupun manajemen dan pengambilan keputusan dalam suatu proses bisnis.

2.2.2 Proyek Perangkat Lunak

Menurut Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 18 Tahun 2012 Rencanan Pembangunan Mengengah Daerah Kota Surabaya Tahun 2010-2015, perencanaan adalah suatu proses untuk menentukan tindakan masa depan yang tepat, melalui urutan pilihan, dengan memperhitungkan sumber daya yang ada. Sedangkan pembangunan daerah didefinisikan sebagai perubahan yang dilakukan secara terus menerus dan terencana oleh seluruh komponen di daerah untuk mewujudkan visi daerah[11].

Pada Perda Kota Surabaya No. 10 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Surabaya Tahun 2016 – 2021, kedua istilah tersebut digabung menjadi perencanaan pembangunan daerah. Perencanaan pembangunan daerah ialah suatu proses penyusunan tahapan-tahapan kegiatan yang melibatkan berbagai unsur pemangku kepentingan di dalamnya, guna pemanfaatan dan pengalokasian sumber daya yang ada, dalam rangka meningkatkan kesejahteraan sosial dalam suatu lingkungan wilayah/daerah dalam jangka waktu tertentu[12].

2.2.3 Musyawarah Rencana Pembangunan

Musyawarah Perencanaan Pembangunan yang selanjutnya disingkat Musrenbang adalah forum antarpelaku dalam rangka menyusun rencana pembangunan Nasional dan rencana pembangunan Daerah. Musrenbang diatur dalam Undang-Undang no. 25 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional dan diatur oleh Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas untuk tingkat nasional dan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda)[13]. Musrenbang terdiri atas beberapa tahapan yang bertingkat, yaitu:

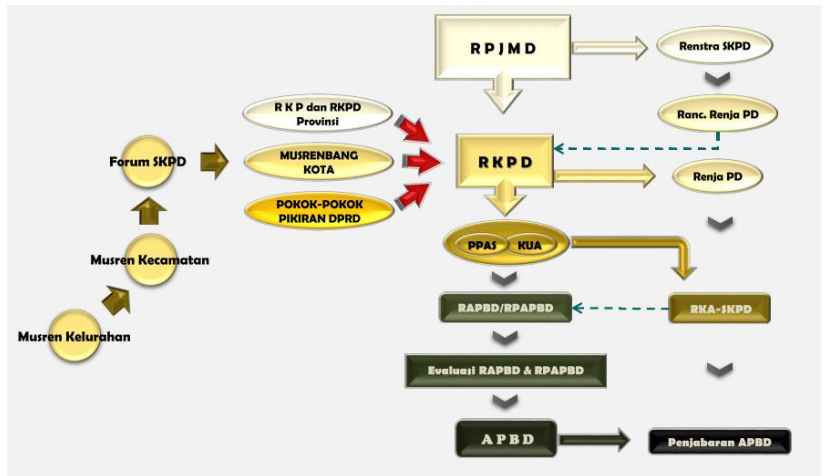
1. Musrenbang Nasional;
2. Musrenbang Provinsi
3. Musrenbang Kota/Kabupaten
4. Musrenbang Kecamatan
5. Musrenbang Kelurahan/Desa

Pada penelitian ini aplikasi e-Musrenbang hanya mencakup proses musrenbang kelurahan sampai dengan musrenbang kota.

2.2.4 E-Planning

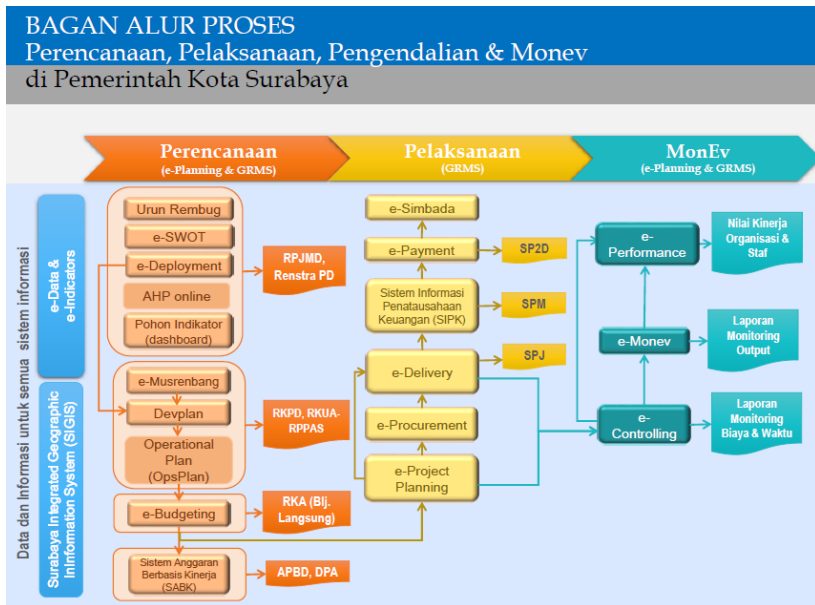
e-Planning adalah sistem aplikasi pendukung penyusunan dokumen perencanaan jangka menengah dan jangka pendek yang dikembangkan dalam rangka mewujudkan perencanaan pembangunan yang selaras dan akuntabel. Dalam penggunaannya, sistem aplikasi ini mendukung dalam

penyusunan anggaran, RKPD, pengusulan musrenbang dari kelurahan, kecamatan, dan kabupaten, rencana kerja Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD), dan bahkan penyusunan RPJMD. Berikut adalah alur perencanaan semulai musrenbang, RPJMD, sdan sampai dengan anggaran diusulkan[14], [15].



Gambar 2.1 Alur Perencanaan Pembangunan sampai dengan Pengusulan Anggaran

e-Planning terdiri dari beberapa aplikasi yang memiliki fungsi dengan fokus tersendiri, contohnya *e-Musrenbang* yang digunakan dalam mengumpulkan usulan masyarakat, lalu *e-Indicator* yang digunakan memberikan target penilaian untuk tiap program yang diusulkan dalam pembangunan daerah, dan beberapa aplikasi lainnya yang mendukung sedari awal perencanaan pembangunan dikembangkan, pelaksanaan pembangunan, sampai dengan pengendalian pembangunan dilakukan.



Gambar 2.2 Bagan Alur Proses Perencanaan, Pelaksanaan, Pengendalian & Monitoring Evaluasi

2.2.5 E-Musrenbang

e-Musrenbang merupakan aplikasi perencanaan berbasis website yang dibangun untuk mendukung upaya sinergi perencanaan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah dalam penyusunan Rencana Kerja Pemerintah baik di Pusat maupun di Daerah. Aplikasi ini dibangun dan dikembangkan oleh Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Kementerian PPN/Bappenas). Dengan dikembangkannya *e-Musrenbang* 2015 berbasis website ini diharapkan dapat membantu mempermudah proses sinergi perencanaan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah khususnya sinergi perencanaan dan penganggaran yang disesuaikan dengan kebutuhan; serta mendorong penerapan prinsip-prinsip governance (partisipatif,

transparan, efektif dan efisiensi, serta akuntabel) dalam pemberian pelayanan publik dari Kementerian PPN/Bappenas[16]. Aplikasi ini akan mengumpulkan usulan-usulan pengadaan yang diusulkan secara *online* pada tiga tingkatan yaitu kelurahan, kecamatan, dan kabupaten. Data usulan-usulan tersebut akan digunakan dalam penyusunan RKPD.

2.2.6 E-Devplan

e-DevPlan adalah sebuah salah satu alat penyusunan RKPD s/d Kebijakan Umum APBD (KUA) dan Prioritas Plafon Anggaran Sementara (PPAS) kabupaten/provinsi agar dapat terselesaikan dengan mudah, cepat, tepat dan sesuai dengan arahan yang terkandung dalam Permendagri 54 th 2010. Dengan adanya alat bantu e-Devplan, Bappeda dapat memaksimalkan fungsi Bappeda sebagai fungsi perencana, pengendali dan evaluator karena semua telah disusun otomatis oleh sistem dan sistem juga mampu menyajikan analisa yang sangat informatif bagi para pemangku kepentingan.

2.2.7 Website

Website adalah rangkaian atau sejumlah halaman di internet yang memiliki topik saling terkait untuk mempresentasikan suatu informasi. *Website* juga dapat diartikan dengan miniatur dan representasi dari perorangan, lembaga, organisasi ataupun perusahaan yang bersangkutan. *Website* dapat memberikan informasi dalam bentuk gambar serta visualisasi orang atau lembaga yang membuatnya. *Website* dapat dibuat dengan tujuan apa saja, tergantung pemiliknya karena semua hal dapat dituangkan dalam bentuk *website*[17]. Berikut adalah contoh *website* yang sering dijumpai:

1. *Website* untuk mencari informasi (*search engine*) misalnya google.com, yahoo.com, dll.
2. *Website* jejaring sosial (*social media*) misalnya facebook.com, twitter.com, ask.fm, dll.

3. *Website toko online (online shop)* misalnya zalora.com, lazada.com, dll.
4. *Website perusahaan (company profile)* misalnya pertamina.com, pln.co.id, dll.
5. *Website portal berita (news)* misalnya detik.com, kapanlagi.com, republika.co.id, dll.

2.2.8 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) adalah deskripsi komprehensif tentang tujuan dan lingkungan yang dimaksudkan untuk perangkat lunak yang sedang dikembangkan[18]. SKPL sepenuhnya menjelaskan apa yang akan dilakukan perangkat lunak dan bagaimana hal itu akan dilakukan. SKPL meminimalkan waktu dan upaya yang diperlukan oleh pengembang untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan juga meminimalkan biaya pengembangan. SKPL yang baik menentukan bagaimana aplikasi akan berinteraksi dengan perangkat keras sistem, program lain, dan pengguna manusia dalam berbagai situasi dunia nyata[19].

2.2.9 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi pengembangan perangkat lunak merupakan metode atau acuan kerja yang digunakan untuk menstrukturisasi, perencanaan dan kontrol dalam proses pengembangan sebuah sistem informasi. Dalam metodologi juga termasuk melakukan pendefinisian awal luaran dari setiap proses yang ada dalam metodologi tersebut dan juga *tools* yang diperlukan dalam menyelesaikan sebuah proyek pengembangan perangkat lunak. Berikut adalah beberapa metodologi yang saat ini populer dalam pengembangan perangkat lunak.

1. Waterfall Model
2. Prototyping Model
3. Agile Software Development
4. Rapid Application Development
5. Spiral Model

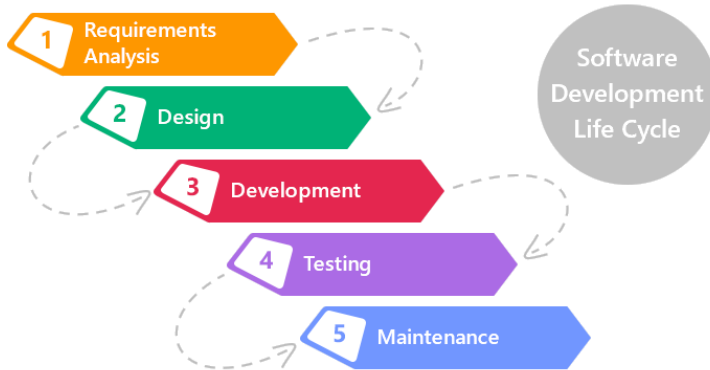
6. Extreme Programming

2.2.10 Standar ISO/IEC/IEEE 24765

Standar ISO/IEC/IEEE 24765 merupakan dokumen yang memberikan terminologi yang berlaku dalam perancangan perangkat lunak. Dokumen ini disiapkan untuk mendukung pengumpulan dan standardisasi terminologi. Dokumen ini berfungsi sebagai referensi yang berguna bagi mereka di bidang teknologi informasi, dan untuk mendorong penggunaan standar sistem dan rekayasa perangkat lunak yang disiapkan oleh ISO dan organisasi penghubung IEEE Computer Society dan Project Management Institute. Dokumen ini termasuk referensi ke standar sumber aktif untuk definisi sehingga sistem dan konsep perancangan perangkat lunak dan requirement perangkat lunak dapat dieksplorasi lebih lanjut serta dapat dikomunikasikan antar unit kerja secara baik[18].

2.2.11 Metode Waterfall

SDLC (*software Development Life Cycle*) adalah proses perancangan aplikasi serta metodologi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi. Menurut Pressman metode *waterfall* merupakan model pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan, aplikasi kemudian tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification* dan *maintenance*. Metode ini disebut dengan *waterfall* karena pengerjaannya tahap demi tahap, untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya harus menunggu selesai tahap sebelumnya[20].



Gambar 2.3 Metode Waterfall

1. *Requirements Analysis*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan aplikasi dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer* maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artiker maupun dari internet.

2. *Design*

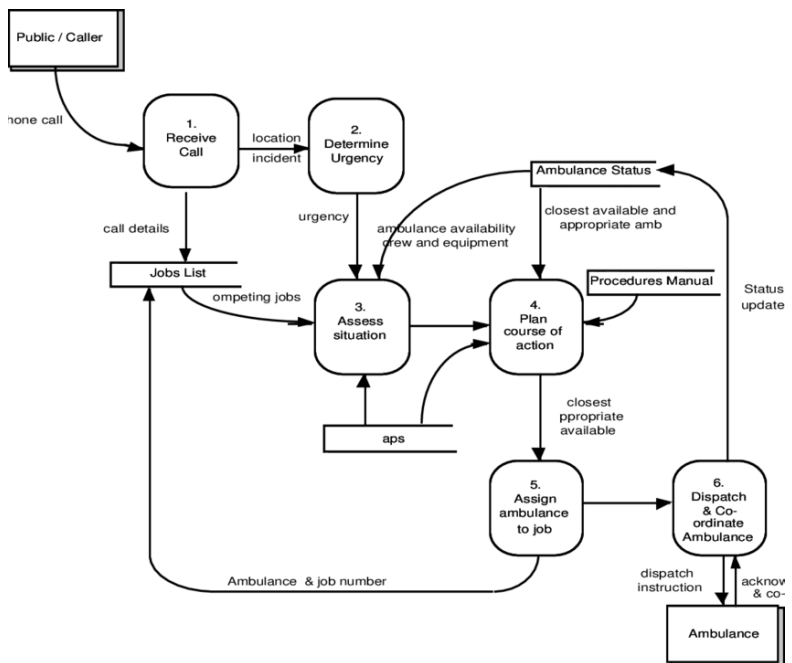
Langkah ini merupakan tahapan dalam merancang *use case diagram* dan *activity diagram* yang nantinya akan digunakan acuan dalam dokumentasi SKPL.

2.2.12 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah analisis terstruktur dan metode desain, alat visualisasi untuk menggambarkan model logika dan mengekspresikan transformasi data dalam suatu sistem. DFD termasuk mekanisme untuk memodelkan aliran data yang mendukung dekomposisi untuk mengilustrasikan rincian aliran data dan fungsi dari sebuah sistem. DFD tidak dapat menyajikan informasi tentang urutan operasi, oleh karena itu, DFD bukan proses atau prosedur pemodelan prosedur,

namun DFD dapat dikaitkan dengan *use case diagram* karena keterkaitannya mengenai fungsi dari sebuah sistem[21].

DFD mencakup karakteristik sebagai berikut: (1) mendukung analisis dan pendefinisian kebutuhan dalam desain sistem; (2) teknik diagram dengan notasi; (3) menggambarkan kaitan antar kegiatan / proses dari sebuah sistem; (4) bersifat paralel dan asinkron; (5) perbaikan bertahap melalui dekomposisi proses yang hirarkis. Dalam penggambaran diagram tugas akhir ini digunakan empat notasi yaitu *process*, *data flow*, *external entity*, dan *data store*. Pada tugas akhir ini digunakan notasi DFD menurut Yourdon dan Coad[22].



Gambar 2.4 Contoh DFD dari sistem layanan ambulans

2.2.13 Unified Modelling Language

Unified Modelling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan yang telah luas dan umum digunakan dalam bidang perancangan perangkat lunak. UML berguna dalam mendukung proses analisis, desain, dan implementasi sistem informasi, termasuk dengan proses bisnis yang terkait dengan sistem informasi yang dikembangkan[23]. UML memiliki beberapa pendekatan dalam sebuah bahasa pemodelan yang digunakan dalam merancang dan membangun aplikasi informasi.

2.2.13.1 Diagram Pada UML

Berikut ini beberapa diagram standar yang digunakan dalam UML pada tugas akhir ini:

1. *Use case diagram*
2. *Sequence diagram*
3. *Activity diagram*

2.2.13.2 Tahapan Desain UML

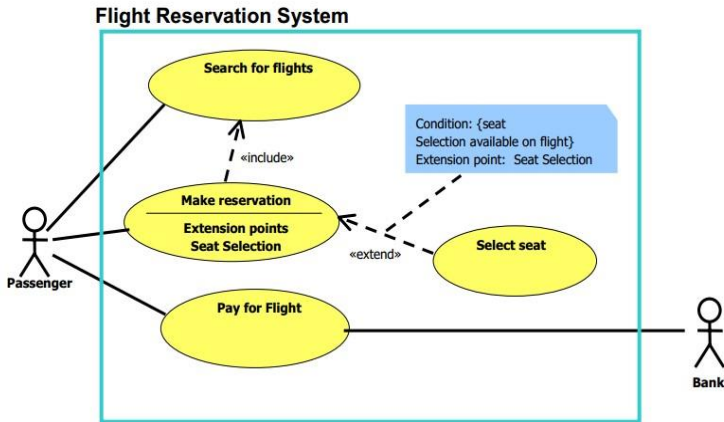
Menurut Sri, 2013[24], terdapat langkah-langkah dalam pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan UML sebagai berikut:

1. Membuat daftar proses bisnis mulai level tinggi dengan tujuan untuk mendefinisikan aktivitas serta proses yang mungkin muncul.
2. Melakukan pemetaan *use case* untuk setiap proses bisnis yang sudah dibuat.
3. Membuat *deployment* diagram untuk mendefinisikan arsitektur fisik dari sistem.
4. Melakukan pendefinisian kebutuhan lain seperti kebutuhan non-fungsional yang harus ada pada sistem yang akan dibuat.
5. Membuat aktivitas diagram dari setiap desain *use case* yang ada.
6. Membuat *sequence* diagram dari *use case* atau tiap alur pekerjaan.

7. Membuat rancangan *user interface* model yang menyediakan antarmuka bagi pengguna untuk menjalankan skenario *use case*.
8. Berdasarkan model yang ada, buatlah *class* diagram. Setiap *package* dipecah sehingga menjadi hirarki kelas yang lengkap dengan *method* dan atributnya.
9. Melakukan pengelompokan kelas menjadi komponen-komponen.
10. Memperhalus diagram *deployment* yang sudah dibuat. Misalnya dengan penjelasan kebutuhan perangkat lunak, sistem operasi dan sebagainya. Lakukan pemetaan kedalam bentuk node.
11. Melakukan pembangunan sistem berdasarkan hasil model yang sudah dibuat

2.2.14 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behaviour*) sistem yang akan dibuat[25]. Dalam *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Dengan pengertian yang cepat, *use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Terdapat beberapa simbol dalam menggambarkan diagram *use case* yaitu *use case*, *aktor* dan *relasi*. Hal yang perlu diingat mengenai diagram *use case* bukan menggambarkan tampilan antarmuka (*user interface*), arsitektur dari sistem kebutuhan non-fungsional dan tujuan performansi sedangkan untuk penamaan *use case* adalah nama didefinisikan sesederhana mungkin, dapat dipahami dan menggunakan kata kerja.

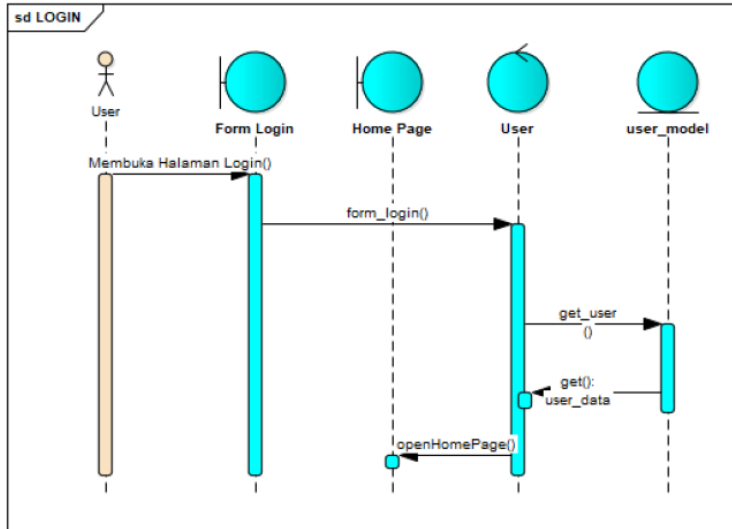


Gambar 2.5 Contoh Use Case Diagram

2.2.15 Sequence Diagram

Dalam UML, *use case diagram*, setiap use case adalah fungsi dari sistem. Secara umum, *use case* didefinisikan sebagai satu rute dasar, dan jika ada, disertai dengan rute alternatif dalam fase analisis kebutuhan. Sebuah rute dalam use case dijelaskan dalam urutan interaksi antar aktor dengan sistem.

Berdasarkan deskripsi diparagraf sebelumnya, *sequence diagram* ditampilkan dalam perancangan aplikasi untuk menggambarkan urutan dalam penggunaan *use case* aplikasi. *Sequence diagram* digunakan untuk mengilustrasikan perilaku dinamis dari aplikasi yang dikembangkan. *Sequence diagram* juga menjelaskan interaksi antar objek dalam urutan waktu[26].

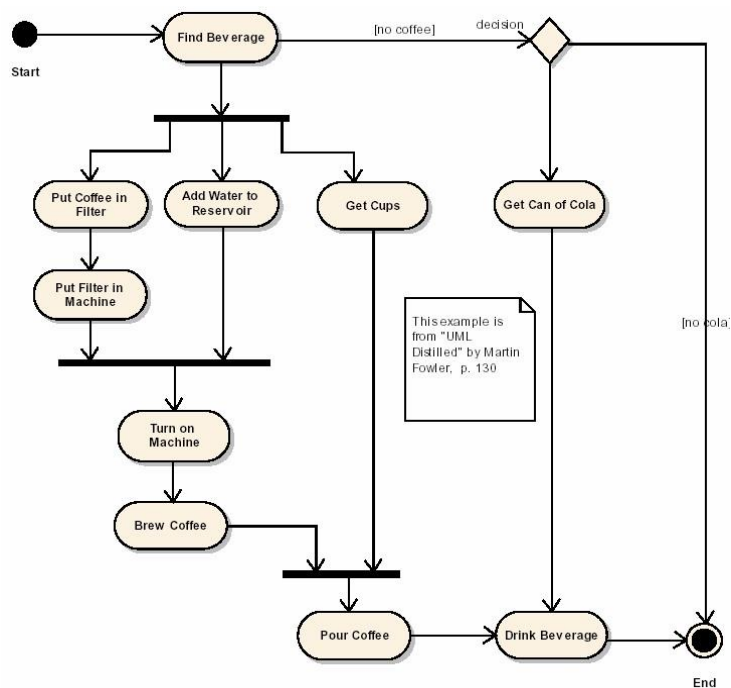


Gambar 2.6 Contoh sequence diagram

2.2.16 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi[24].

Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. *Activity diagram* dapat dibagi menjadi beberapa *object swimlane* untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu seperti pada Gambar 2.5.

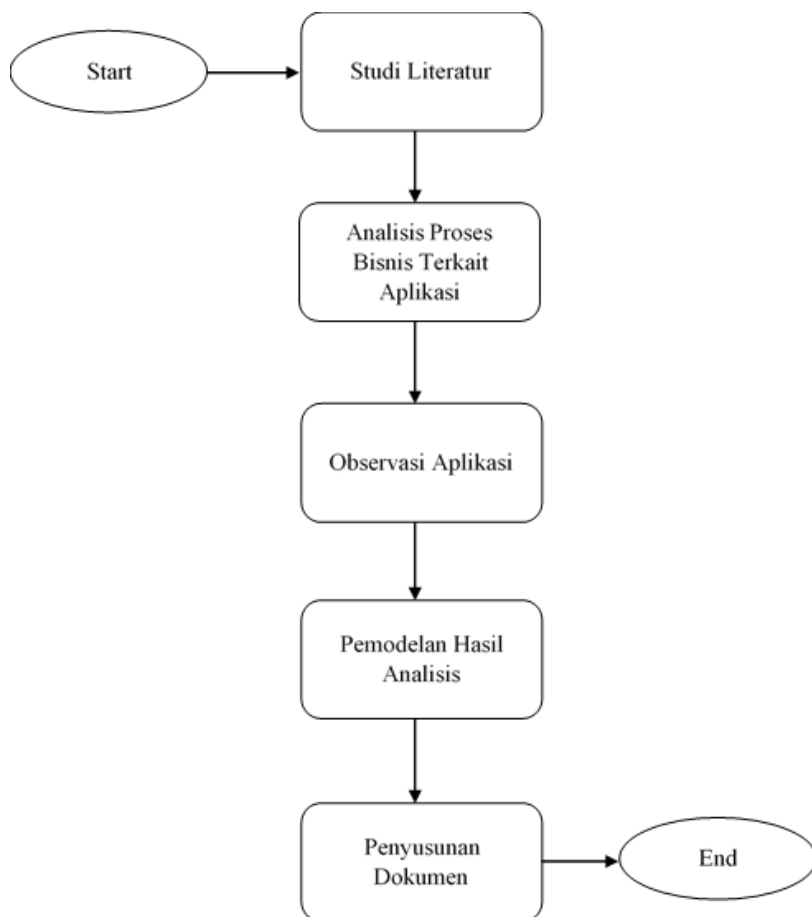


Gambar 2.7 Contoh Activity diagram

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi dalam penelitian tugas akhir diperlukan sebagai panduan dalam pengerjaan tugas akhir agar tahapan dalam pengerjaan tugas akhir berjalan secara terarah dan sistematis seperti berikut:



Gambar 3.1 Metodologi

3.1 Tahap Analisis Proses Bisnis Terkait Aplikasi

Tahapan ini berfokus pada proses bisnis yang terkait dengan aplikasi yang akan diteliti. Proses bisnis dan tiap aktivitas kegiatan perencanaan yang terkait dengan aplikasi diidentifikasi. Keluaran dari tahapan ini berupa deskripsi dari aplikasi, deskripsi dan peran pengguna.

3.2 Tahap Observasi Aplikasi

Tahapan ini berfokus pada identifikasi fitur-fitur dan fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi yang sudah ada. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung isi dari aplikasi dan penggunaan aplikasi. Dari hasil observasi tersebut fitur dan fungsi aplikasi diidentifikasi dan dirumuskan kembali kedalam dokumen perancangan.

3.3 Tahap Pemodelan Hasil Analisis

Tahapan ini pemodelan hasil analisis dilakukan untuk menghasilkan diagram yang berguna untuk mempermudah penjelasan karakteristik aplikasi. Pemodelan yang dihasilkan berupa :

- *use case diagram*, yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antar fungsi dan aktor pengguna,
- *data flow diagram*, yang digunakan untuk mengilustrasikan alur data yang digunakan dalam aplikasi,
- *sequence diagram*, yang digunakan untuk menjelaskan urutan dari penggunaan sebuah fungsi dari aplikasi, dan
- *activity diagram*, yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja dari penggunaan aplikasi

3.4 Tahap Penyusunan Dokumen

Tahapan dimana peneliti menyusun atau membuat dokumentasi perancangan aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan, semua kegiatan pengerjaan dari tahapan awal analisis proses bisnis terkait, observasi aplikasi, dan pemodelan hasil analisis disusun dalam satu bentuk dokumen yaitu laporan atau buku tugas akhir dan dua dokumen SKPL. Penyusunan dokumen tugas akhir ini bertujuan untuk pendokumentasian dan bukti bahwa semua aktivitas telah dilakukan mulai dari awal hingga akhir.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB IV ANALISIS

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis kebutuhan dari aplikasi sesuai dengan metode penelitian tugas akhir yang telah ditentukan. Setelah dilakukan studi literatur maka dilanjutkan dengan tahapan yang ada pada metode *waterfall* yaitu analisis. Pada tahapan analisis diperoleh informasi mengenai gambaran aplikasi dan pengguna aplikasi. Gambaran aplikasi yang diperoleh kemudian dikonversikan kedalam bentuk *data flow diagram*, *use case diagram*, dan *activity diagram*. Pada tahap analisis akan diketahui kebutuhan fungsional daripada aplikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, perancangan sistem secara umum meliputi gambaran aplikasi, pengguna aplikasi, dan kebutuhan aplikasi. Analisis aplikasi yang dijelaskan dalam bab ini terbatas pada bagian utama dari aplikasi karena untuk penjelasan secara lebih rinci tentang analisis yang dilakukan terhadap aplikasi secara keseluruhan dapat dilihat di dokumen SKPL pada lampiran.

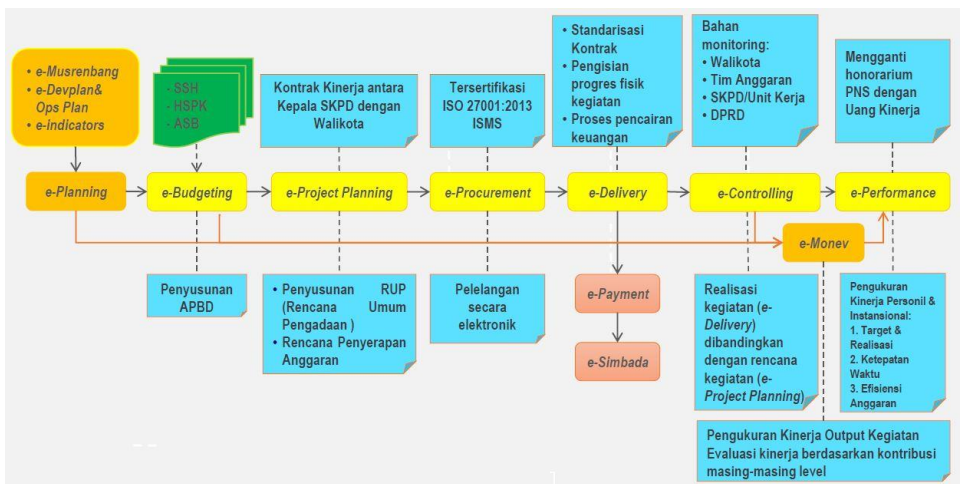
4.1 Analisis Proses Bisnis Terkait e-Planning

Pada bagian ini dijelaskan hasil analisis yang dilakukan terhadap proses bisnis dari sistem e-Planning. Hal ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan dari kedua aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan dalam kesatuan sistem.

4.1.1 Deskripsi Umum e-Planning

e-Planning merupakan sistem aplikasi yang mendukung Pemerintah Daerah dalam melakukan perencanaan pembangunan pemerintah daerah dan perangkat daerah yang efektif, efisien dan terintegrasi sesuai dengan amanat Permendagri Nomor 86 Tahun 2017. Penggunaan e-Planning mencakup penyusunan RPJMD, RKPD dan KUA/PPAS daerah. e-Planning memuat proses perencanaan secara partisipatif, politik, serta bottom up dan top down. Melalui

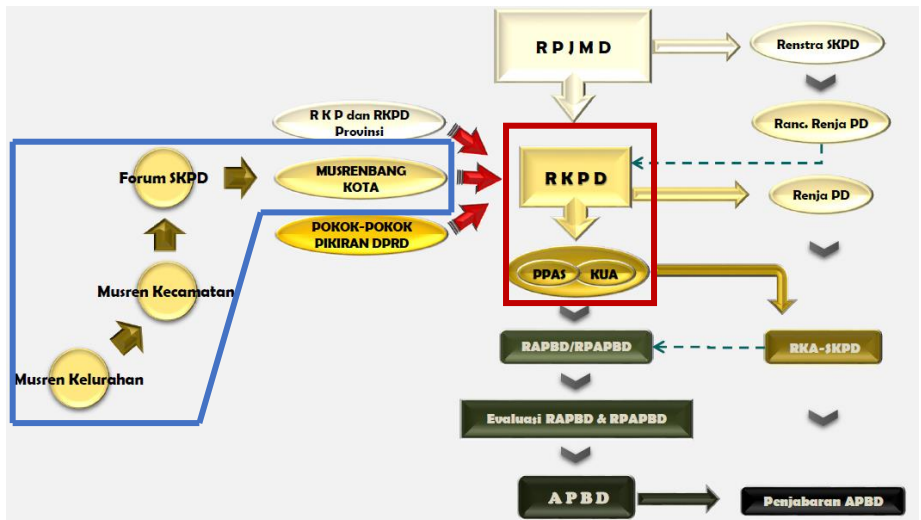
penerapan e-Planning di lingkup Pemerintah Provinsi Jawa Timur diharapkan pelaksanaan penyusunan, pengendalian, dan evaluasi pelaksanaan rencana pembangunan Provinsi Jawa Timur dapat berjalan dengan lebih mudah, cepat, dan tepat. Pada gambar 4.1, yang bersumber dari dokumen *online* pada situs resmi Direktorat Jenderal Perimbangan keuangan (djpk.depkeu.go.id), akan dijabarkan sistem aplikasi yang terdapat pada GRMS Surabaya, termasuk sistem aplikasi e-Planning.



Gambar 4.1 Dekomposisi sistem aplikasi GRMS Surabaya

4.1.2 Analisis Proses Bisnis

Pada bagian analisis ini akan ditampilkan alur penyusunan dari RPKD sampai dengan penjabaran APBD daerah. Dari alur penyusunan ini dapat diidentifikasi keterkaitan dari kedua aplikasi dalam e-Planning yang menjadi fokus tugas akhir ini, e-Musrenbang dan e-DevPlan.



Gambar 4.2 Alur penyusunan RKPD sampai dengan APBD

Gambar 4.2 merupakan gambaran penyusunan RKPD sampai dengan APBD yang bersumber dari dokumen *online* pada situs resmi Direktorat Jenderal Perimbangan keuangan (djpk.depkeu.go.id), ditunjukkan fokus dari kedua aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan.

- e-Musrenbang merupakan aplikasi yang kegunaannya berfokus dari musrenbang kelurahan sampai dengan musrenbang kota, hingga pada akhirnya hasil usulan musrenbang dijadikan unsur kegiatan dalam RKPD.
- Sedangkan e-DevPlan berfokus dalam penyusunan RKPD dan KUA/PPAS. E-DevPlan digunakan dalam membuat perencanaan mengenai mekanisme, sasaran pelaksanaan, gambaran umum, pelaksana, dan pembuatan anggaran dari pelaksanaan kegiatan pada RKPD.

Dari fokus kedua aplikasi tersebut dapat disimpulkan keterkaitan bahwa hasil usulan kegiatan yang didapatkan melalui e-Musrenbang nantinya akan dibuatkan

perencanaannya dan anggaran pelaksanaannya dengan aplikasi e-DevPlan.

4.2 Analisis Proses Bisnis Terkait e-Musrenbang

Pada bagian ini dijelaskan hasil analisis yang dilakukan terkait aplikasi e-Musrenbang.

4.2.1 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

e-Musrenbang merupakan aplikasi perencanaan berbasis website yang dibangun untuk mendukung upaya sinergi perencanaan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah dalam penyusunan Rencana Kerja Pemerintah Daerah. Aplikasi ini dibangun dan dikembangkan oleh Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Kementerian PPN/Bappenas). Dikembangkannya *e-Musrenbang* berbasis website ini diharapkan dapat membantu mempermudah proses sinergi perencanaan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah khususnya sinergi perencanaan dan penganggaran yang disesuaikan dengan kebutuhan; serta mendorong penerapan prinsip-prinsip *governance* (partisipatif, transparan, efektif dan efisiensi, serta akuntabel) dalam pemberian pelayanan publik. Aplikasi ini akan mengumpulkan usulan-usulan pengadaan yang diusulkan secara *online* pada tiga tingkatan yaitu kelurahan, kecamatan, dan kabupaten. Data usulan-usulan tersebut akan digunakan dalam penyusunan RKPD.

4.2.2 Analisis Proses Bisnis

Sebelum dapat menganalisis secara langsung fitur yang terdapat dalam aplikasi, butuh dilakukan analisis terlebih dahulu terhadap proses bisnis dari kegiatan musrenbang dan e-Musrenbang. Adapula perihal-perihal yang mendasari model dari proses bisnis, seperti permendagri dijelaskan pada bagian ini. Hal-hal tersebut akan dibahas dan proses bisnis akan di ilustrasikan dalam sebuah diagram yang dapat digunakan sebagai salah satu acuan perancangan aplikasi e-Musrenbang.

a. Ketentuan Penyelenggaraan Musrenbang

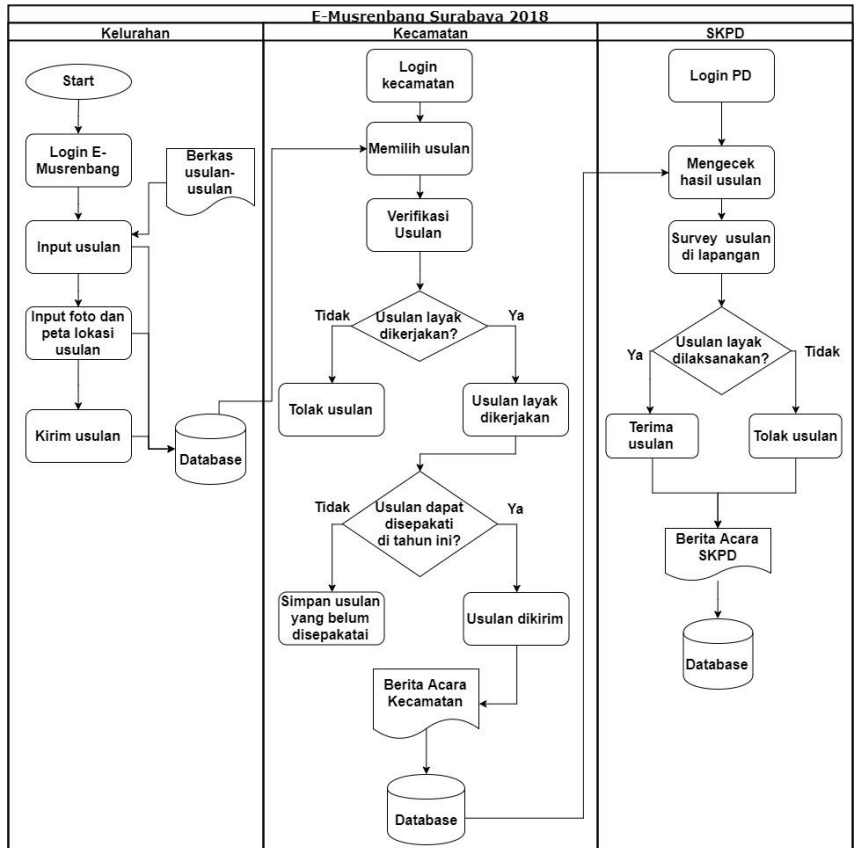
Dalam melaksanakan musrenbang di kota Surabaya, terdapat ketentuan-ketentuan dari pemendagri yang perlu dipatuhi. Ketentuan tersebut tertulis pada Permendagri 86 tahun 2017 pasal 94 sampai dengan pasal ke 98. Berikut jabaran ayat-ayat yang berhubungan langsung dengan ketentuan tersebut:

1. Pasal 94 Ayat (3) menyebutkan bahwa musrenbang RKPD kabupaten/kota hanya terdiri dari:
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota di kecamatan
2. Pasal 94 Ayat (4) menyebutkan bahwa tata cara pengajuan daftar usulan desa/kelurahan berpedoman pada Peraturan Menteri mengenai pedoman pembangunan desa. Permendagri yang dimaksud adalah Permendagri 114/2014 tentang Pedoman Pembangunan Desa, Pasal 51 Ayat (2) dan (3) menyebutkan :
 - Penyampaian akhir daftar usulan RKP desa paling lambat 31 Desember tahun berjalan
 - Daftar usulan RKPD desa menjadi materi pembahasan di dalam musrenbang kecamatan dan kabupaten/kota
3. Pasal 94 Ayat (4) dan Pasal 98 Ayat (3) menyebutkan jadwal pelaksanaan musrenbang, sebagai berikut:
 - Musrenbang RKPD kota dilaksanakan paling lambat minggu ke-4 bulan Maret
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota di kecamatan dilaksanakan paling lambat minggu kedua pada bulan Februari
4. Pasal 95 Ayat (1) dan Pasal 98 Ayat (1) dan (6) menjelaskan sebagai berikut:
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota bertujuan untuk membahas Rancangan RKPD Kabupaten/kota

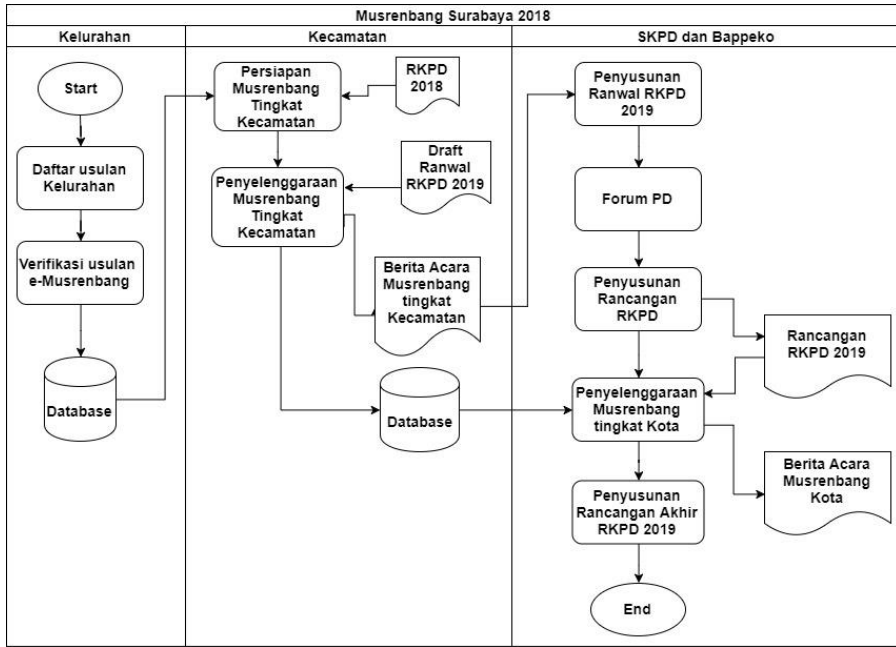
- Musrenbang RKPD kabupaten/kota di Kecamatan merupakan forum pembahasan hasil daftar usulan desa/kelurahan di lingkup kecamatan
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota di Kecamatan bertujuan untuk penajaman, penyelarasan klarifikasi, dan kesepakatan usulan rencana kegiatan pembangunan desa/kelurahan, yang diintegrasikan dengan prioritas pembangunan daerah di wilayah kecamatan
5. Pasal 98 Ayat (6) menyebutkan Penajaman, penyelarasan, klarifikasi dan kesepakatan tersebut mencakup:
- Usulan rencana kegiatan pembangunan desa/kelurahan yang tertuang dalam daftar usulan desa/kelurahan yang akan menjadi kegiatan prioritas pembangunan di wilayah kecamatan yang bersangkutan harus sesuai dengan sasaran dan prioritas pembangunan

b. Alur Proses Bisnis e-Musrenbang

Dalam melakukan pembuatan sistem akan lebih mudah jika kita sudah mengetahui bagaimana alur proses bisnis dari penggunaan e-Musrenbang. Gambar 4.3 dan Gambar 4.4 menjelaskan mengenai alur proses bisnis dari e-Musrenbang dan proses dalam melakukan musrenbang.



Gambar 4.3 Alur penggunaan e-Musrenbang



Gambar 4.4 Alur proses bisnis musrenbang

4.2.3 Analisis Pengguna

Setelah analisis terhadap proses bisnis, peneliti melanjutkan analisis terhadap pengguna aplikasi. Pada bagian ini dilakukan identifikasi pengguna aplikasi dan peran dari pengguna berdasarkan aktor yang berada dalam proses bisnis musrenbang dan e-Musrenbang. Berikut adalah hasil analisis pengguna yang dilakukan.

Tabel 4.1 Daftar peran pengguna

Nama Peran	Peran
Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> • Menginput usulan • Mengubah data atau detil usulan • Mengirim usulan • Menginput informasi permasalahan lingkungan • Mengubah data atau detil informasi permasalahan lingkungan
Kecamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan musrenbang Kecamatan <ul style="list-style-type: none"> ○ Menentukan prioritas usulan ○ Menentukan kriteria usulan • Memverifikasi hasil usulan • Menyetujui usulan • Mengirim usulan • Menginput usulan tingkat kota • Membuat berita acara
SKPD	<ul style="list-style-type: none"> • Memverifikasi hasil usulan • Mencetak hasil usulan dan IPL • Membuat berita acara

4.3 Observasi Aplikasi e-Musrenbang

Setelah diketahui dari dasaran apa saja rancangan aplikasi dibuat, dilakukan analisis terhadap aplikasi yang sudah berjalan. Analisis dilakukan dengan melakukan observasi dan menggunakan fitur yang ada pada e-Musrenbang secara langsung. Dari analisis tersebut kebutuhan dari sistem dapat identifikasi kembali. Berikut beberapa tampilan fitur yang ada pada aplikasi e-Musrenbang ditampilkan.



Gambar 4.5 Fitur homepage e-Musrenbang



Gambar 4.6 Fitur login e-Musrenbang

Usulan Non Fisik Berupa Barang

Terkait realisasi usulan non fisik berupa barang (selain pelatihan) menunggu peraturan dari Pemerintah Pusat terkait pemberian barang oleh Pemerintah kepada masyarakat

Plafon Anggaran

Harga yang dipakai adalah harga tertinggi (plafon anggaran adalah anggaran tertinggi yang bisa dibelanjakan)

Usulan Fisik

No	Usulan Fisik	Plafon Anggaran	Satuan	Pelaksana	Dapat diusulkan di
Kepemudaan dan Olahraga					
1	Lapangan Basket	177,342,060	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
2	Lapangan Bulu Tangkis	98,281,998	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
3	Lapangan Futsal	260,216,208	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
4	Lapangan Futsal dan Pagar	571,220,000	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
5	Lapangan Sepak Bola	906,522,000	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
6	Lapangan Tenis dan Pagar	533,613,960	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
7	Lapangan Volly	126,756,576	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
Lingkungan Hidup					
1	Pembuatan Taman	433,382	/ m2	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau	RW
Pekerjaan Umum					
1	Crossing Saluran (U Ditch)	12,783,000	/ m	Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan	RW

Gambar 4.7 Fitur Kamus usulan e-Musrenbang

No-RW	Usulan	Biaya	Skor	Foto+Peta	Status dan Tindakan
1 (RW 1)	Keranjang Takakura di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1 <input type="button" value="Edit Keterangan"/>	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000 <input type="button" value="Edit Volume"/>	Kondisi saat ini : Belum ada Tingkat kebutuhan/pemakaian : Dipakai seminggu sekali Dampak kegiatan : < 70 KK SKOR = 2.3 CP : R Bintang OS , Jl. Gebang Wetan , , 085790831111	 <input type="button" value="Upload Foto"/>	diproses kelurahan <input type="button" value="PILIH"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.8 Fitur Input usulan utama e-Musrenbang

No-RW	Usulan	Biaya	Skor	Foto+Peta	Status dan Tindakan
1 (RW 1)	Keranjang Takakura di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1 Isikan Keterangan baru Belum ada <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000 Volume baru 12 <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	Kondisi saat ini : Belum ada Tingkat kebutuhan/pemakaian : Dipakai seminggu sekali Dampak kegiatan : < 70 KK SKOR = 2.3 CP : R Bintang OS , Jl. Gebang Wetan , , 085790831111	 pilih file: <input type="button" value="Choose File"/> <input type="button" value="Upload"/>	diproses kelurahan Alasan memilih usulan ini : Belum ada alat untuk membuat kompos <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="PILIH"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.9 Fitur Input usulan utama e-Musrenbang dalam mengedit usulan

Pantau Usulan				
Status Usulan				
No	Tingkat RW	Tingkat Kelurahan	Tingkat Kecamatan	Tingkat SKPD
1. (RW 1)	Pemasangan Lampu Penyeberangan di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 28 RT. 1 , Depan Sakinah swalayan			
	Daerah padat pejalan kaki	Daerah padat pejalan kaki	Daerah padat pejalan kaki	
	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	
	diproses kecamatan	diproses kecamatan	diproses skpd	
2. (RW 1)	Rambu Lalu Lintas (75 cm) / Papan Nama Jalan (selain rambu larangan) di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1			
	Padat kendaraan dan penduduk	Padat kendaraan dan penduduk		
	5 X 2,059,237 /unit = Rp.10,296,185	5 X 2,059,237 /unit = Rp.10,296,185		
	diproses kelurahan	diproses kelurahan		
3. (RW 1)	Keranjang Takakura di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1			
	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000		
	siap dikirim	siap dikirim		

Gambar 4.10 Fitur pantau usulan e-Musrenbang

📌 Ide Kegiatan

✖ Pemeliharaan Jalan Overlay (kerusakan diatas dari 30%)

Daftar Aspirasi untuk Pemeliharaan Jalan Overlay (kerusakan diatas dari 30%):

Alamat/Lokasi	Volume	Keterangan	Peta	Foto	
Jl. Gebang Wetan No 21	10 m2	Rusak 50%	Buat Peta	Upload Foto	X

+ Tambah Aspirasi

✖ Pemeliharaan Jalan Overlay (kerusakan sampai dengan 30%)

Daftar Aspirasi untuk Pemeliharaan Jalan Overlay (kerusakan sampai dengan 30%):

Alamat/Lokasi	Volume	Keterangan	Peta	Foto	
Jl. Arif Rahman No 28	5 m2	Rusak 30%	Buat Peta	Upload Foto	X

+ Tambah Aspirasi

✖ Pemasangan Pipa Air Bersih

Daftar Aspirasi untuk Pemasangan Pipa Air Bersih :

Alamat/Lokasi	Volume	Keterangan	Peta	Foto	
Jl. Keputih Perintis	5 m	Pengerjaan pipa berhenti	Buat Peta	Upload Foto	X

+ Tambah Aspirasi

Gambar 4.11 Fitur Informasi permasalahan lingkungan e-Musrenbang

4.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi

Pada bagian ini dijelaskan analisis yang dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan fungsional aplikasi serta hasil dari analisis tersebut.

a. Identifikasi Fitur Aplikasi

Identifikasi fitur aplikasi dilakukan dibuat berdasarkan hasil pengamatan dan penggunaan aplikasi e-Musrenbang. Tabel 4.1 merupakan daftar fitur yang ada pada aplikasi e-Musrenbang.

Tabel 4.2 Daftar fitur aplikasi e-Musrenbang

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
KF.01	Fitur Autentifikasi	Pada fitur autentifikasi dibagi menjadi dua aktivitas yang dapat dilakukan yaitu <i>login</i> , <i>logout</i> dan ubah <i>password</i> .
KF.02	Fitur kamus usulan	Pada fitur kamus usulan pengunjung situs dapat melihat jenis-jenis usulan apa saja yang dapat diusulkan pada tingkat Kelurahan. Kamus usulan juga mendetilkkan jenis usulan, seperti satuan unit yang dipakai untuk suatu usulan, jenis usulan (fisik atau non-fisik), dan Perangkat Daerah yang bertanggung jawab akan pelaksanaan usulan tersebut.
KF.03	Fitur <i>Homepage</i>	Pada fitur homepage akan memiliki beberapa perbedaan di tiap jenis akun. Secara general tiap <i>homepage</i> akan menjelaskan apa yang harus dilakukan dari <i>user</i> dalam aplikasi musrebang, batasan pagu anggaran per wilayah, dan lain-lain
KF.04	Fitur tata cara	Pada fitur tata cara terdapat tombol untuk melakukan unduh tata cara. Fitur ini terdapat pada akun Kelurahan dan Kecamatan, menjelaskan bagaimana cara menggunakan e-Musrenbang dilakukan.

KF.05	Fitur pencarian usulan	Pada fitur log estimasi terdapat riwayat aplikasi yang sudah pernah di estimasi dimana tampilan berbentuk tabel sehingga pengguna dapat melihat secara lebih detail.
KF.06	Fitur input usulan utama	Fitur ini digunakan dalam memasukkan usulan yang telah didetilkkan kedalam sistem. Fitur ini digunakan oleh kelurahan yang nantinya dapat dipilih untuk dilanjutkan verifikasi pada pihak kecamatan
KF.07	Fitur input usulan cadangan	Memiliki kesamaan seperti fitur input usulan utama, namun usulan yang dihasilkan pada fitur ini akan digunakan hanya untuk memenuhi penggunaan anggaran ketika usulan utama pada akhirnya tidak dapat dilaksanakan.
KF.08	Fitur input usulan komunitas	Fitur input usulan komunitas adalah fitur input usulan yang diutamakan untuk komunitas dalam sebuah kelurahan, seperti karang taruna atau pelatihan untuk ibu-ibu rumah tangga. Usulan yang dihasilkan berupa usulan non-fisik seperti pelatihan atau peralatan yang dibutuhkan dalam kelurahan.
KF.09	Fitur memilih usulan masuk	Ketika usulan telah selesai dibuat, usulan tersebut dapat dipilih untuk dikirimkan ke pihak kecamatan untuk dilakukan verifikasi, contoh mengecek kepemilikan tanah terkait usulan yang dibuat.

KF.10	Fitur CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>)	Fitur ini digunakan pada seluruh fitur input usulan, digunakan agar pembuatan usulan baru, membaca usulan masuk, mengedit usulan dan menghapus usulan yang telah dibuat dapat dilakukan.
KF.11	Fitur unggah foto	Fitur ini digunakan dalam fitur input usulan, dimaksudkan untuk menyertakan foto lokasi untuk mempermudah pelaksanaan pengecekan lokasi oleh kelurahan.
KF.12	Fitur pemetaan usulan	Fitur ini digunakan untuk memetakan usulan yang dibuat, gambaran awal dimana usulan akan dilakukan.
KF.13	Fitur kirim usulan ke kecamatan	Setelah usulan yang dibuat dipilih oleh kelurahan, usulan dikirimkan ke pihak kecamatan untuk dilakukan verifikasi.
KF.14	Fitur pantau usulan	Fitur ini digunakan untuk menampilkan daftar usulan sesuai dengan wilayah yang diatur oleh kelurahan dan kecamatan, digunakan untuk mempermudah melihat progres/status dari usulan yang telah dibuat.
KF.15	Fitur informasi permasalahan lingkungan (IPL)	Fitur ini digunakan untuk memasukkan informasi permasalahan yang ada pada suatu lokasi dalam kelurahan.
KF.16	Fitur unggah surat pernyataan	Fitur ini digunakan dalam pembuatan usulan. Dimaksudkan untuk memastikan pembangunan yang dilakukan berdasarkan usulan diterima oleh pemilik tanah lokasi usulan.

KF.17	Fitur persiapan musrenbang	Fitur ini digunakan oleh kecamatan sebelum dilaksanakannya musrenbang tingkat kecamatan. Tabel persiapan akan diberikan dari pihak Bappeko untuk dilakukan verifikasi terlebih dahulu oleh kecamatan dan nantinya digunakan dalam memverifikasi usulan ke tingkat lanjutan.
KF.18	Fitur berita acara	Fitur berita acara berguna untuk menghasilkan file dokumen yang berisikan kesimpulan dari pelaksanaan musrenbang pada tingkat kecamatan dan forum SKPD. Fitur ini digunakan oleh kecamatan dan SKPD. Hasil berupa detil pelaksanaan musrenbang, usulan yang diverifikasi dan informasi permasalahan lingkungan.
KF.19	Fitur verifikasi usulan	Fitur ini digunakan oleh kecamatan dan SKPD dalam melakukan verifikasi pada usulan yang telah dikirimkan. Kecamatan dan SKPD akan menentukan dalam menyetujui dan menolak usulan yang dikirimkan serta memberikan alasan dari keputusan tersebut sesuai dari proses penilaian dan verifikasi.
KF.20	Fitur simpan daftar usulan dan IPL	Fitur ini digunakan oleh SKPD untuk menyimpan dan mencetak dokumen yang berisikan daftar usulan yang ditangani oleh SKPD beserta IPL.

b. Identifikasi Fungsi-Fungsi Aplikasi

Dari fitur-fitur yang telah diidentifikasi, dilanjutkan dengan identifikasi fungsi-fungsi yang terdapat pada fitur tersebut. Berikut hasil identifikasi fungsi-fungsi aplikasi tersebut :

Tabel 4.3 Daftar fungsi aplikasi e-Musrenbang

Kode Use Case	Nama Use Case
UC.01	Login
UC.02	Logout
UC.03	Mengubah password akun
UC.04	Membuka halaman utama
UC.05	Mengunduh tata cara musrenbang
UC.06	Membuka kamus usulan
UC.07	Melihat usulan masuk
UC.08	Melihat usulan utama
UC.09	Melihat usulan cadangan
UC.10	Melihat usulan komunitas
UC.11	Memasukkan usulan baru
UC.12	Memilih jenis dari usulan baru
UC.13	Memasukkan detail usulan baru
UC.14	Mengubah keterangan usulan
UC.15	Mengubah volume usulan
UC.16	Mengunggah surat pernyataan terkait usulan
UC.17	Menambah peserta usulan non fisik
UC.18	Menghapus usulan
UC.19	Mengunggah foto lokasi usulan
UC.20	Memetakan lokasi usulan
UC.21	Mengangkat status usulan menjadi terpilih
UC.22	Melihat usulan terpilih
UC.23	Mengirim usulan
UC.24	Membatalkan usulan terpilih
UC.25	Memantau usulan
UC.26	Melihat IPL

UC.27	Menambah IPL
UC.28	Memasukkan detil IPL baru
UC.29	Menghapus IPL
UC.30	Mengunggah foto lokasi IPL
UC.31	Memetakan lokasi IPL
UC.32	Mengunduh dokumen alur musrenbang
UC.33	Melihat tabel persiapan kecamatan
UC.34	Verifikasi tabel prioritas kegiatan kecamatan
UC.35	Verifikasi tabel prioritas PD
UC.36	Mengusulkan kriteria baru
UC.37	Mengubah lokasi usulan
UC.38	Menilai prioritas kegiatan sesuai kriteria
UC.39	Mengulas tabel prioritas PD
UC.40	Mengulas usulan yang tidak dikirim
UC.41	Mencetak berita acara musrenbang kecamatan
UC.42	Menambahkan usulan di tingkat kecamatan
UC.43	Mengunduh dokumen usulan masuk
UC.44	Mengunduh dokumen IPL
UC.45	Memverifikasi usulan masuk
UC.46	Mengedit keterangan survey usulan
UC.47	Menyetujui usulan
UC.48	Menolak usulan
UC.49	Mencetak berita acara forum SKPD

4.3.2 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Pada tahap ini akan dilakukan analisis pada setiap halaman situs dan form yang terdapat pada aplikasi E-Musrenbang untuk mengidentifikasi kebutuhan antarmuka aplikasi. Berikut daftar antarmuka halaman dan form yang digunakan aplikasi, sesuai dengan kebutuhan fungsional, dideskripsikan.

Tabel 4.4 Kebutuhan antarmuka aplikasi

Kode	Nama Antarmuka	Deskripsi
AM.01	Desain Halaman Utama Aplikasi	Desain ini digunakan untuk menampilkan fitur-fitur utama pada aplikasi seperti login, kamus usulan, pagu anggaran wilayah, dan fitur yang terdapat pada masing-masing jenis akun.
AM.02	Desain Kamus Usulan	Desain yang digunakan dalam menampilkan seluruh jenis usulan yang ada pada E-Musrenbang, Kamus Usulan akan menampilkan klasifikasi usulan, plafon anggaran usulan, satuan dalam usulan, pelaksana usulan dan tingkat pengusulan.
AM.03	Desain Halaman Usulan	Desain halaman ini digunakan untuk 3 fitur pada aplikasi, Usulan Utama, Usulan Cadangan, Usulan Terpilih dan Usulan Komunitas. Halaman ini akan menampilkan usulan yang telah dimasukkan serta informasi yang melekat pada usulan. Pada halaman ini juga pengguna dapat mengakses fitur-fitur, seperti edit keterangan, edit volume, unggah foto usulan, pemetaan usulan dan mengatur status usulan, sesuai hak akses akun.

AM.04	Form Pilih Jenis Usulan	Form yang digunakan dalam menampilkan jenis usulan yang akan dipilih saat melakukan input usulan, form ini juga disertai dengan box yang diisikan dengan keyword jenis usulan yang dicari.
AM.05	Form Input Detil Usulan	Form yang digunakan dalam menginput data pada usulan baru yang akan dibuat, seperti lokasi usulan, volume usulan, nama pengusul, dll.
AM.06	Desain Fitur Pemetaan	Desain ini digunakan dalam halaman dimana pengusul memetakan usulan yang telah mereka buat
AM.07	Pop up Pemetaan	Pop up yang akan muncul ketika pengusul mencoba untuk menyimpan pemetaan yang telah mereka ubah
AM.08	Pop up Edit Pemetaan	Pop up yang muncul ketika pengusul mencoba untuk memetakan kembali pemetaan usulan yang mereka telah lakukan sebelumnya.
AM.09	Desain Halaman Pantau Usulan	Desain yang digunakan saat <i>user</i> menggunakan fitur pantau usulan, disini akan ditampilkan usulan yang telah masuk dan status usulan.
AM.10	Desain Halaman	Desain ini digunakan untuk halaman pencarian usulan masuk.

	Pencarian Usulan Masuk	Halaman ini akan berisikan filter usulan dan tabel hasil pencarian usulan.
AM.11	Form Filter Pencarian Usulan	Form yang digunakan saat <i>user</i> mencari suatu usulan dengan data yang spesifik, form berisikan balok-balok isian yang dapat diisi dengan data yang digunakan sebagai <i>pin-point</i> pencarian usulan yang telah masuk.
AM.12	Desain Halaman Informasi Pemmasalahan Lingkungan	Desain yang digunakan dalam fitur aspirasi permasalahan lingkungan, desain ini akan menampilkan jenis-jenis permasalahan lingkungan yang nantinya dipilih sesuai dengan keadaan daerah masing-masing pengusul
AM.13	Form Informasi Permasalahan Lingkungan	Form yang digunakan dalam menginput detil mengenai aspirasi yang telah pilih oleh pengusul
AM.14	Form Login	Form yang digunakan dalam melakukan login akun
AM.15	Form Perubahan Password	Form yang digunakan dalam mengubah password akun
AM.16	Desain halaman Pesiapan	Halaman ini digunakan untuk menampilkan tabel dengan daftar prioritas, kriteria, dan tahun pengerjaan kegiatan. Ketiga

	Musrenbang Kecamatan	tersebut nantinya menjadi penentu hasil verifikasi usulan pada musrenbang kecamatan.
AM.17	Form usulan kriteria lain dari kecamatan	Form yang digunakan dalam mengusulkan kriteria lain dalam melakukan prioritas pengerjaan usulan
AM.18	Desain halaman berita acara	Halaman ini digunakan untuk menginput detil berita acara dan mencetak berita acara.
AM.19	Form berita acara	Form ini digunakan untuk menginput detil berita acara, seperti nama pimpinan rapat musrenbang, lokasi musrenbang, dan detil proses musrenbang lainnya

4.4 Pemodelan Hasil Analisis e-Musrenbang

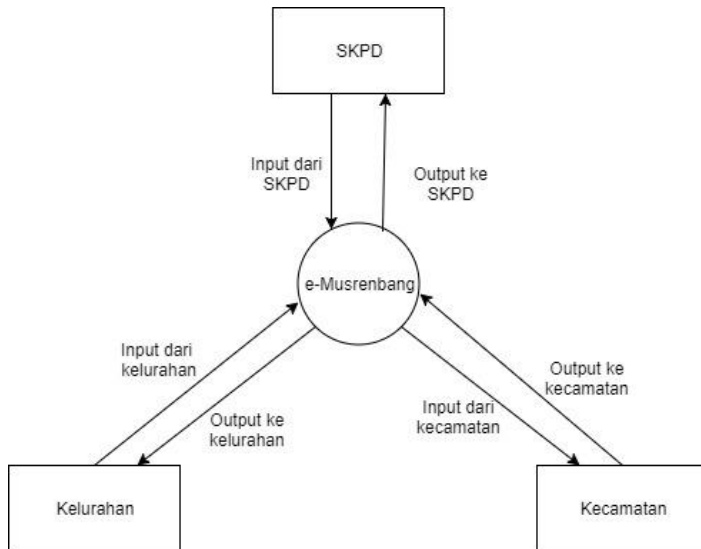
4.4.1 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah analisis terstruktur dan metode desain, alat visualisasi untuk menggambarkan model logika dan mengekspresikan transformasi data dalam suatu sistem. DFD termasuk mekanisme untuk memodelkan aliran data yang mendukung dekomposisi untuk mengilustrasikan rincian aliran data dan fungsi dari sebuah sistem. DFD tidak dapat menyajikan informasi tentang urutan operasi, oleh karena itu, DFD bukan proses atau prosedur pemodelan prosedur, namun DFD dapat dikaitkan dengan *use case diagram* karena keterkaitannya mengenai fungsi dari sebuah sistem. Berikut DFD pada tingkatan (*level*) *context*, *level 1*, dan beberapa DFD pada *level 2* yang ada di dalam aplikasi e-Musrenbang beserta

definisi dari masing-masing. DFD pada level 1 akan di tampilkan terpisah per tingkat wilayah musrenbang.

a. DFD context level

Pada DFD *context level* akan diilustrasikan relasi dari setiap entitas terhadap sistem aplikasi, yang digambarkan dalam bentuk satu *process*, secara umum. Berikut adalah gambar DFD *context level* e-Musrenbang.



Gambar 4.12 DFD context level e-Musrenbang

Pada tabel berikut akan dijabarkan apa saja aliran data yang terdapat *input* dan *output* dari masing-masing *entity* terhadap sistem e-Musrenbang.

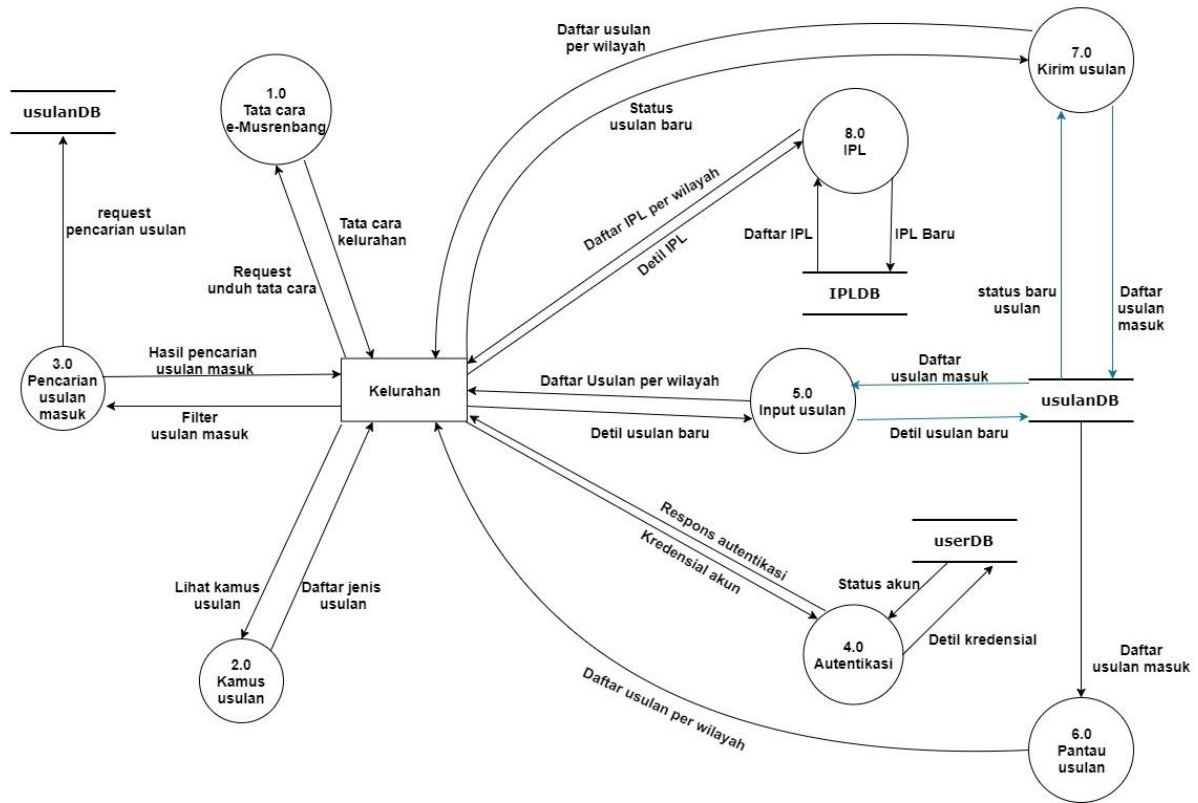
Tabel 4.5 Daftar data flow input dan output pada DFD context level e-Musrenbang

No.	Daftar <i>data flow</i> pada <i>context level</i>
<i>Data flow pada input dari kelurahan</i>	
1.	Request unduh tata cara
2.	Lihat kamus usulan
3.	Filter usulan masuk
4.	Kredensial akun
5.	Detil usulan baru
6.	Status usulan baru
7.	Detil IPL baru
<i>Data flow pada output ke kelurahan</i>	
1.	Tata cara kelurahan
2.	Hasil pencarian usulan masuk
3.	Lihat kamus usulan
4.	Respons autentikasi
5.	Daftar Usulan per wilayah
<i>Data flow pada input dari kecamatan</i>	
1.	Kredensial akun
2.	Request unduh tata cara
3.	Verifikasi tabel persiapan
4.	Status baru usulan
5.	Detil berita acara
<i>Data flow pada output ke kecamatan</i>	
1.	Respons autentikasi
2.	Tata cara kecamatan
3.	Daftar usulan per wilayah
4.	Daftar IPL per wilayah
5.	Tabel persiapan musrenbang
6.	File berita acara
<i>Data flow pada input dari SKPD</i>	
1.	Kredensial akun
2.	Status usulan final
3.	Detil forum SKPD
<i>Data flow pada output ke SKPD</i>	
1.	Respons autentikasi

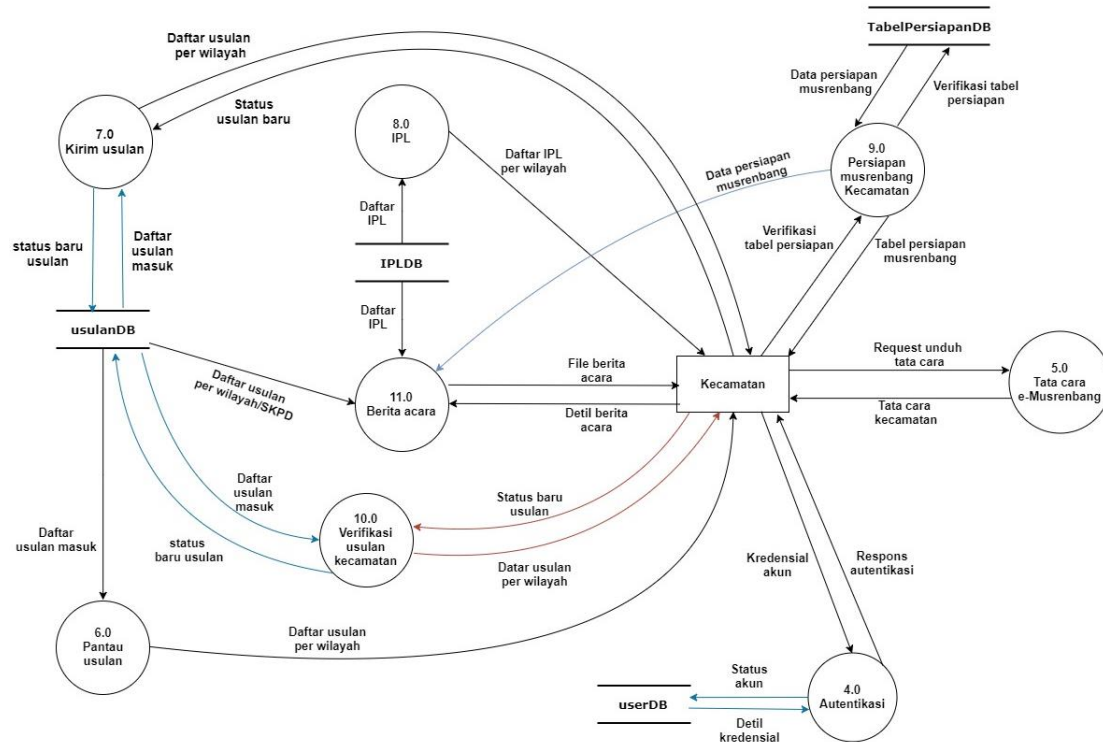
2.	Daftar usulan per wilayah
3.	File daftar usulan dan IPL
4.	File berita acara

b. DFD Level 1

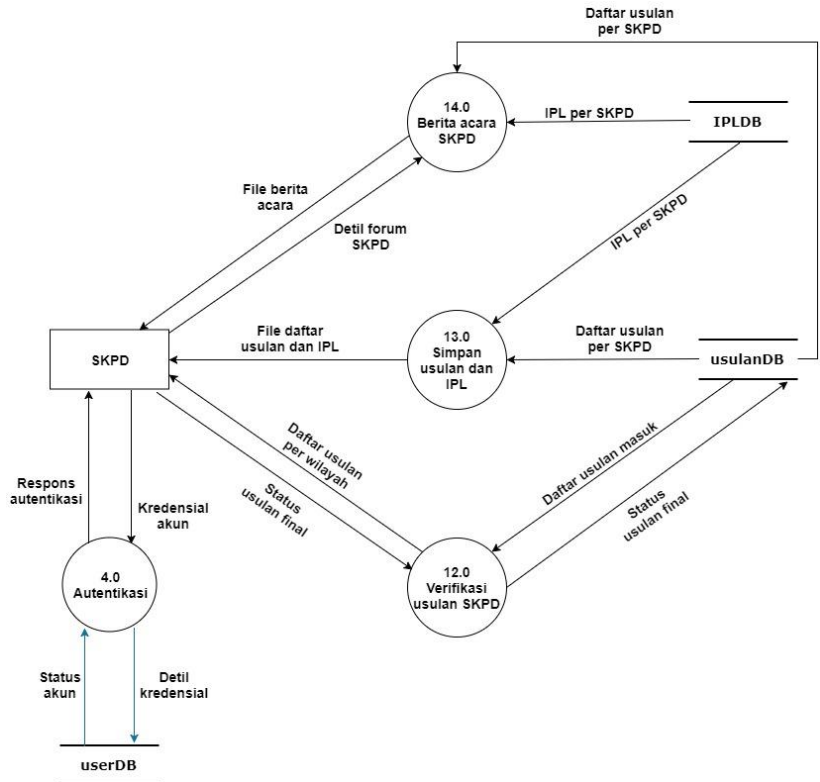
Pada DFD *level 1* akan dijabarkan proses-proses utama dalam e-Musrenbang. Besarnya ukuran DFD *level 1* e-Musrenbang menyebabkan kesulitan dalam pembacaan diagram dalam laporan tugas akhir ini. Diagram *level 1* akan dipecah menjadi tiga bagian sesuai dengan banyak entitas yang terkait dengan e-Musrenbang. Berikut adalah gambar DFD *level 1* pada e-Musrenbang.



Gambar 4.14 DFD level 1 e-Musrenbang (Kelurahan)



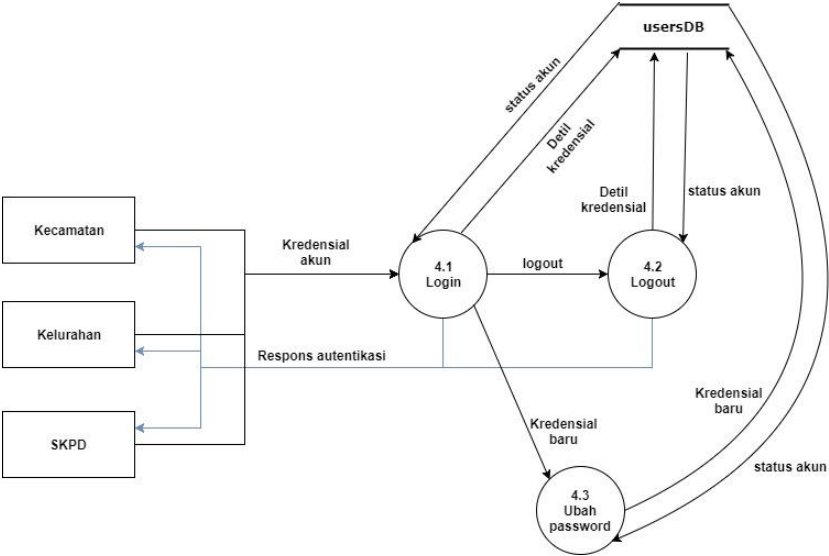
Gambar 4.15 DFD level 1 e-Musrenbang (Kecamatan)



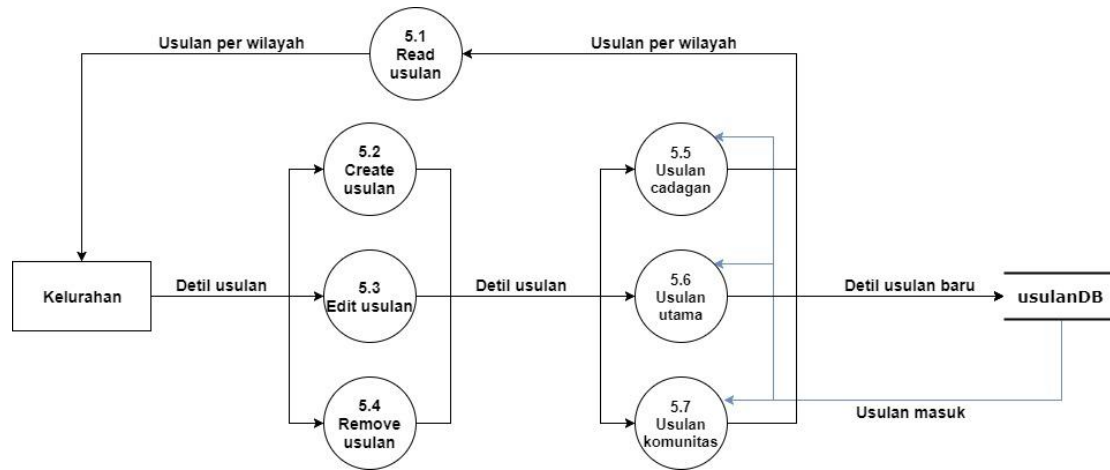
Gambar 4.16 DFD level 1 e-Musrenbang (SKPD)

c. Level 2 DFD

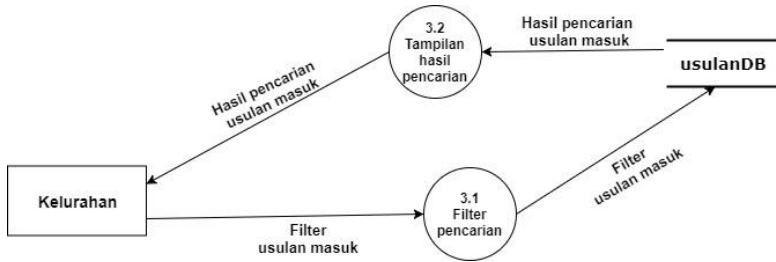
Pada diagram *level* selanjutnya dilakukan dekomposisi proses-proses yang terdapat pada diagram *level* sebelumnya, pada tingkatan-tingkatan ini *data flow* dapat berupa *pseudo-code*, dimana cara penamaan *data flow* mulai mendekati penulisan kode algoritma. Pada diagram *level 2* akan didekomposisi proses pada diagram *level 1*. Berikut beberapa DFD *level 2*.



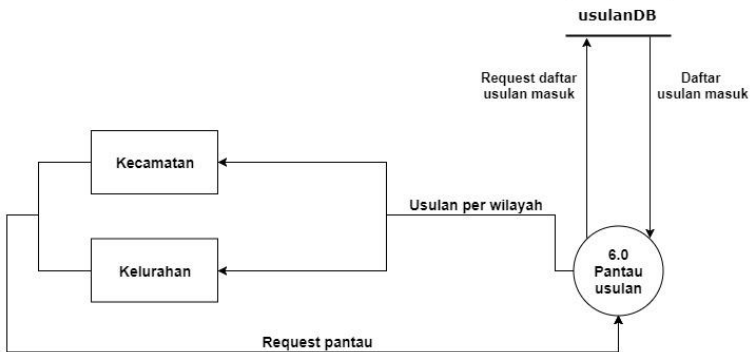
Gambar 4.17 DFD level 2 proses Autentikasi



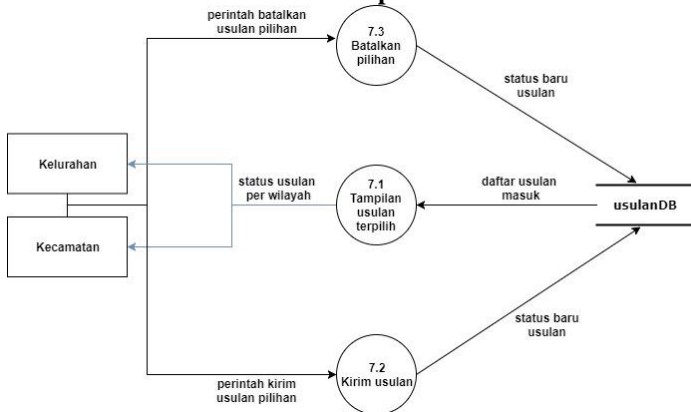
Gambar 4.18 DFD level 2 proses Input Usulan



Gambar 4.19 DFD level 2 proses Pencarian usulan masuk



Gambar 4.20 DFD level 2 proses Pantau usulan



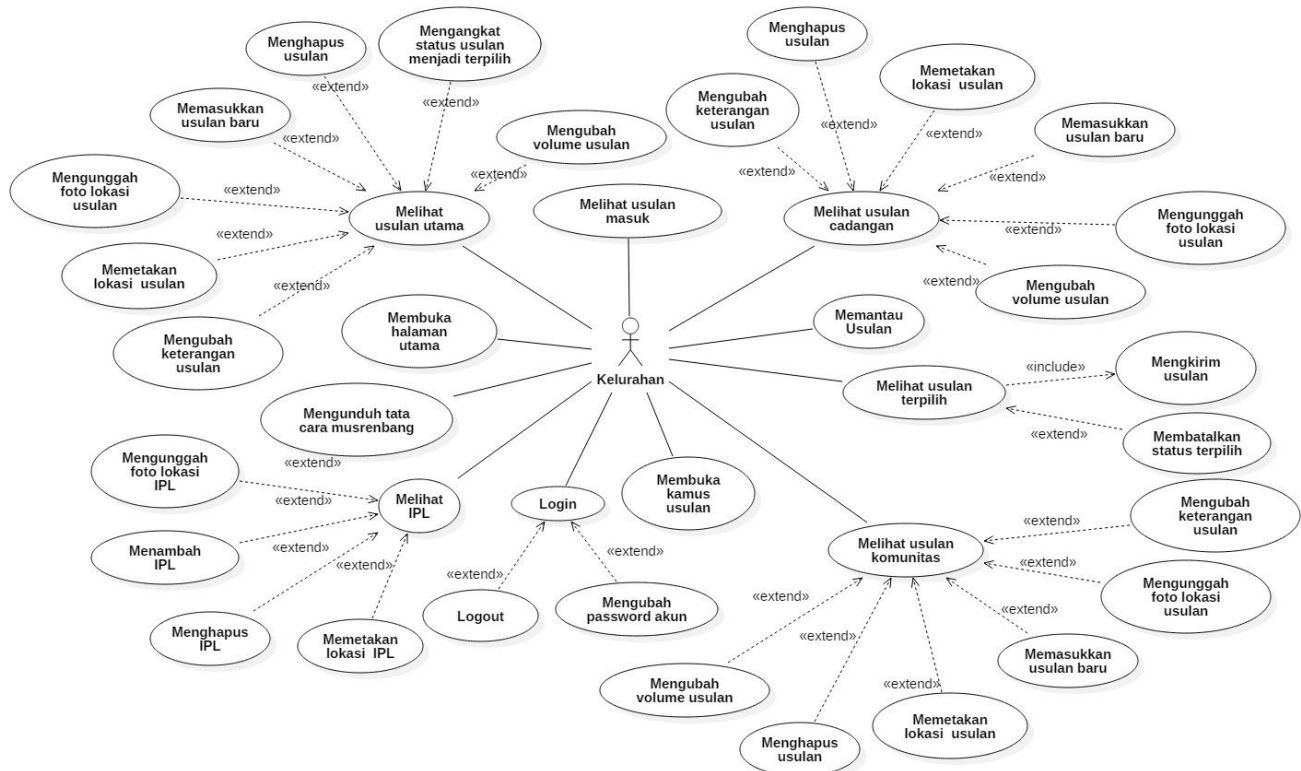
Gambar 4.21 DFD level 2 proses Kirim usulan terpilih

4.4.2 Use Case Diagram

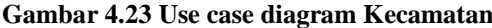
Use case diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat. Dalam use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Dengan pengertian yang cepat, diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut uraian singkat dan use case diagram berdasarkan aktor dan fitur yang ada di dalam aplikasi estimasi biaya perangkat lunak dengan adanya penambahan kompleksitas proses bisnis.

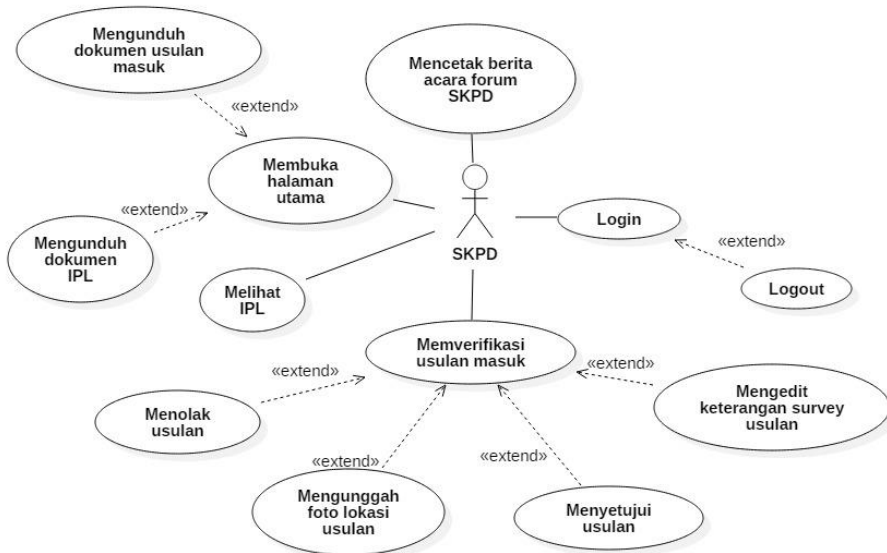
a. Use case diagram aktor

Use case diagram berdasarkan aktor merupakan hal-hal yang bisa dilakukan oleh masing-masing aktor dalam aplikasi e-Musrenbang dengan adanya penambahan kompleksitas proses bisnis pada faktor kompleksitas. Dalam aplikasi terdapat tiga aktor yaitu kelurahan, kecamatan dan SKPD dimana masing-masing aktor memiliki use case masing-masing. Berikut adalah use case diagram berdasarkan aktor.



Gambar 4.22 Use case diagram Kelurahan

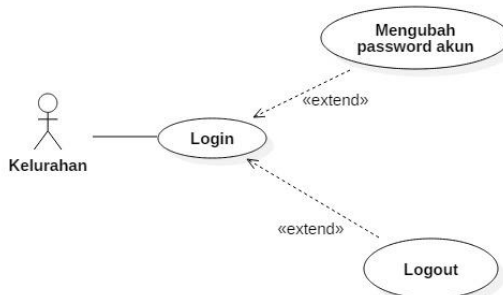




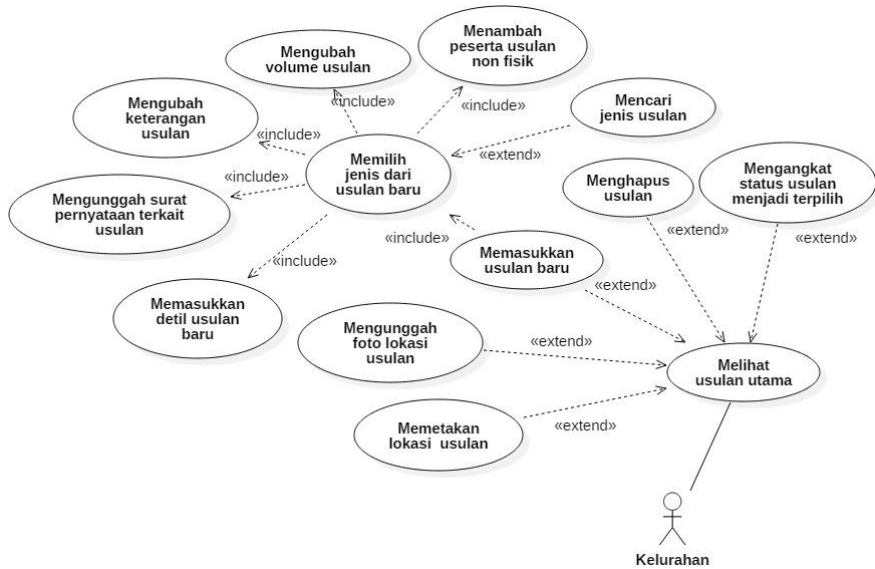
Gambar 4.24 Use case diagram SKPD

b. Use case diagram fitur

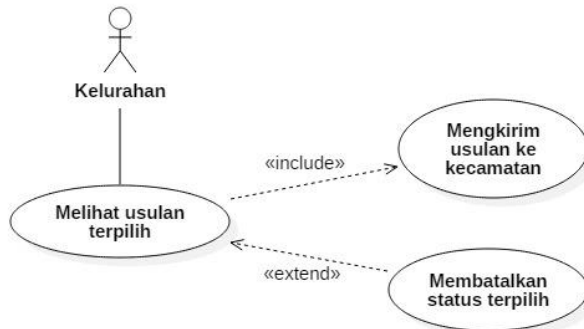
Use case diagram fitur merupakan hal-hal yang bisa dilakukan terutama melalui fitur yang ada di dalam aplikasi estimasi biaya perangkat lunak. Berikut adalah use case berdasarkan fitur yang ada di dalam aplikasi estimasi biaya perangkat lunak.



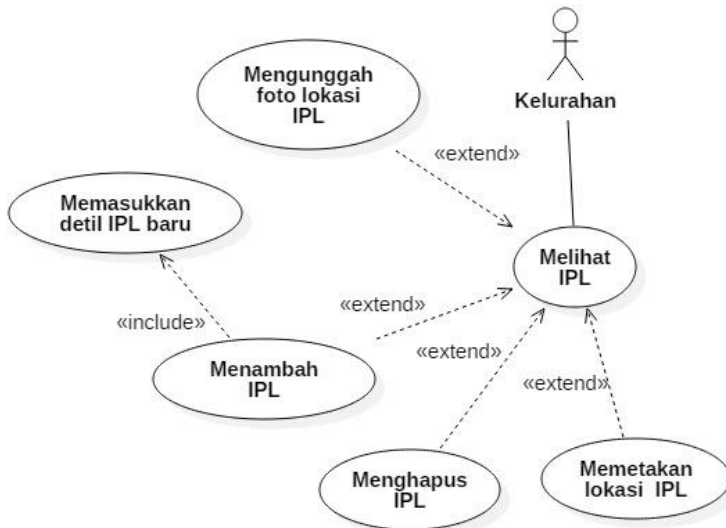
Gambar 4.25 UCD Login Kelurahan



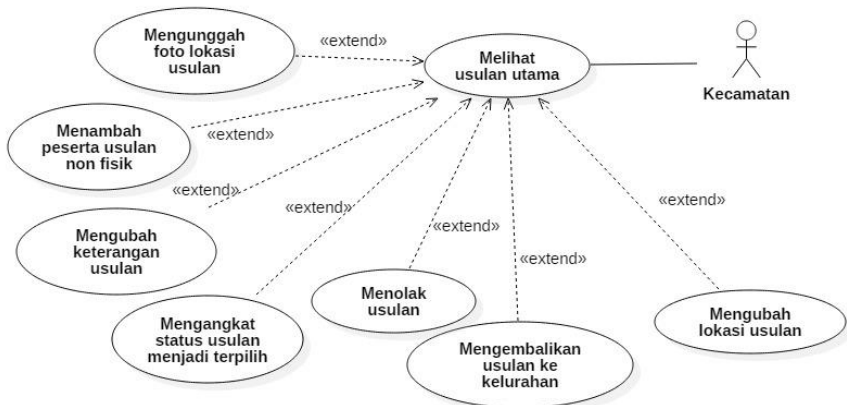
Gambar 4.26 UCD Usulan utama Kelurahan



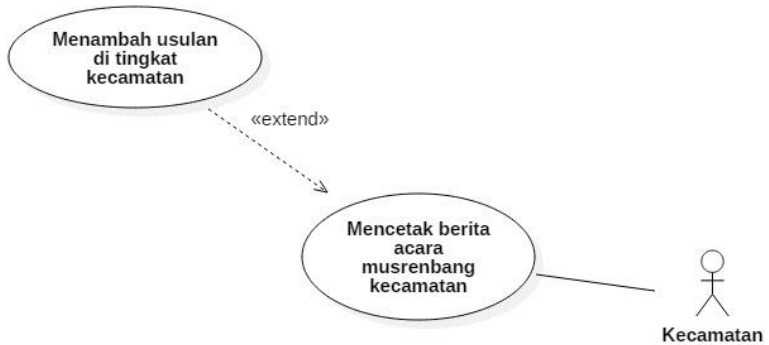
Gambar 4.27 UCD Usulan terpilih Kelurahan



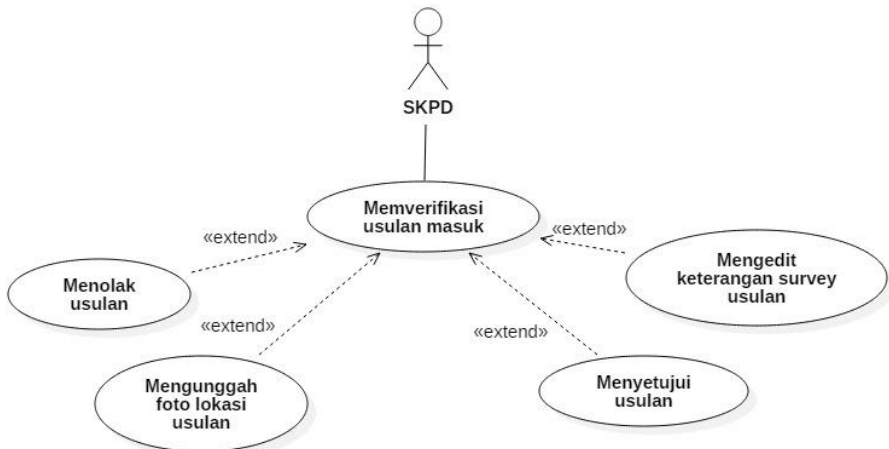
Gambar 4.28 UCD Informasi permasalahan lingkungan (IPL) Kelurahan



Gambar 4.29 UCD Usulan utama Kecamatan



Gambar 4.30 UCD Berita acara Kecamatan



Gambar 4.31 UCD Verifikasi usulan SKPD

4.4.3 Use Case Description

Deskripsi sebuah use case (Use Case Description) berisikan tentang perilaku yang ada pada use case. Use case description akan menjelaskan bagaimana skenario sistem berjalan dari masing-masing *usecase* yang dibuat. Berikut beberapa *use case description* dari *use case* dalam aplikasi e Musrenbang.

Tabel 4.6 Use case description Membuka kamus usulan

Nama use case	Membuka kamus usulan		
Nomor use case	UC.06		
Aktor	Kelurahan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengetahui jenis usulan yang dapat diusulkan		
Precondition	Akun pengguna berada pada <i>homepage</i> aplikasi		
Pemicu	Pengguna menekan tombol kamus usulan		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol Kamus Usulan	Sistem menampilkan halaman kamus usulan yang menampilkan daftar usulan
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna berada pada halaman kamus usulan		

Tabel 4.7 Use case description Melihat usulan masuk

Nama use case	Melihat usulan masuk		
Nomor use case	UC.07		
Aktor	Kelurahan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar pengujung dapat melihat usulan yang sudah masuk		
Precondition	Akun pengguna berada pada <i>homepage</i>		
Pemicu	Pengguna ingin menekan tombol Usulan pada <i>homepage</i>		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol Usulan	Sistem menampilkan form pencarian

			usulan yang menampilkan <i>container</i> “Filter Usulan” dengan <i>dropdown lists</i> kategori usulan.
	2.	Pengguna memilih kategori usulan pada form pencarian	Sistem menampilkan <i>container</i> “Filter Usulan” dengan pilihan <i>dropdown</i> dari pengguna ditampilkan
	3	Pengguna menekan tombol tampilkan	Sistem menampilkan <i>container</i> “Hasil Pencarian Usulan Masuk”
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika sistem menampilkan hasil pencarian sesuai dengan pilihan kategori pencarian		

Tabel 4.8 Use case description Melihat usulan utama

Nama use case	Melihat usulan utama
Nomor use case	UC.08
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan utama yang telah masuk

Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Utama		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol usulan utama	Sistem menampilkan halaman usulan utama dan menampilkan <i>container</i> “Daftar Usulan”
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan utama		

Tabel 4.9 Use case description Melihat usulan cadangan

Nama use case	Melihat usulan cadangan		
Nomor use case	UC.09		
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan cadangan yang telah masuk		
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Cadangan		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol usulan cadangan	Sistem menampilkan halaman usulan cadangan dan menampilkan

			<i>container</i> “Daftar Usulan”
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan cadangan		

Tabel 4.10 Use case description Melihat usulan cadangan

Nama use case	Melihat usulan komunitas		
Nomor use case	UC.10		
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan komunitas yang telah masuk		
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Komunitas		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol usulan cadangan	Sistem menampilkan halaman usulan komunitas dan menampilkan <i>container</i> “Daftar Usulan”
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan komunitas		

Tabel 4.11 Use case description Memasukkan usulan baru

Nama use case	Memasukkan usulan baru
---------------	-------------------------------

Nomor use case	UC.11		
Aktor	Kelurahan		
Deskripsi	Use case ini dimaksudkan agar pengguna dapat memasukkan usulan baru ke sistem		
Precondition	<p>Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan dan telah berada di salah satu dari ketiga halaman berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usulan utama • Usulan cadangan • Usulan komunitas 		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Tambah Usulan		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol tambah usulan	Sistem menampilkan form pilih usulan yang berisi tabel jenis usulan yang dapat dipilih oleh pengguna dalam <i>container</i> bernama “Usulan Non Fisik” dan “Usulan Fisik”
	2.	Pengguna memilih jenis usulan	Sistem menampilkan form detil usulan baru dengan field volume, lokasi, keterangan kebutuhan, nama

			pengusul, alamat pengusul, dan kontak pengusul serta <i>multi choices</i> kondisi, tingkat kebutuhan, dan dampak pengguna.
	3.	Pengguna mengisikan detail usulan baru pada <i>field</i> dan memilih <i>multi-choices</i> pada form detail usulan baru	Sistem menampilkan form detail usulan baru yang berisikan detail yang diinput pengguna
	4	Pengguna menekan tombol simpan	Sistem menyimpan detail usulan baru dan menampilkan kembali halaman usulan dengan usulan baru terpapar dalam dalam
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna dapat melakukan pencarian jenis usulan dengan menginputkan <i>keyword</i> jenis usulan saat memilih jenis dari usulan baru • Pengguna harus mengupload surat pernyataan persil jika jenis usulan yang dipilih berkenaan dengan penggunaan persil milik instansi atau individu lain 		

Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan kembali halaman usulan dengan usulan baru telah terpapar pada halaman
------------	--

Tabel 4.12 Use case description Mengubah keterangan usulan

Nama use case	Mengubah keterangan usulan		
Nomor use case	UC.12		
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengubah keterangan dari usulan yang telah masuk		
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan dan berada disalah satu halaman usulan		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Edit keterangan		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna mengisikan keterangan baru pada <i>field</i>	Sistem menampilkan <i>field</i> untuk menginput keterangan baru
	2	Pengguna menekan tombol simpan	Sistem menampilkan halaman usulan dengan usulan yang telah diubah keteranganny a
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan usulan dengan keterangan yang baru diisikan		

Tabel 4.13 Use case description Mengubah volume usulan

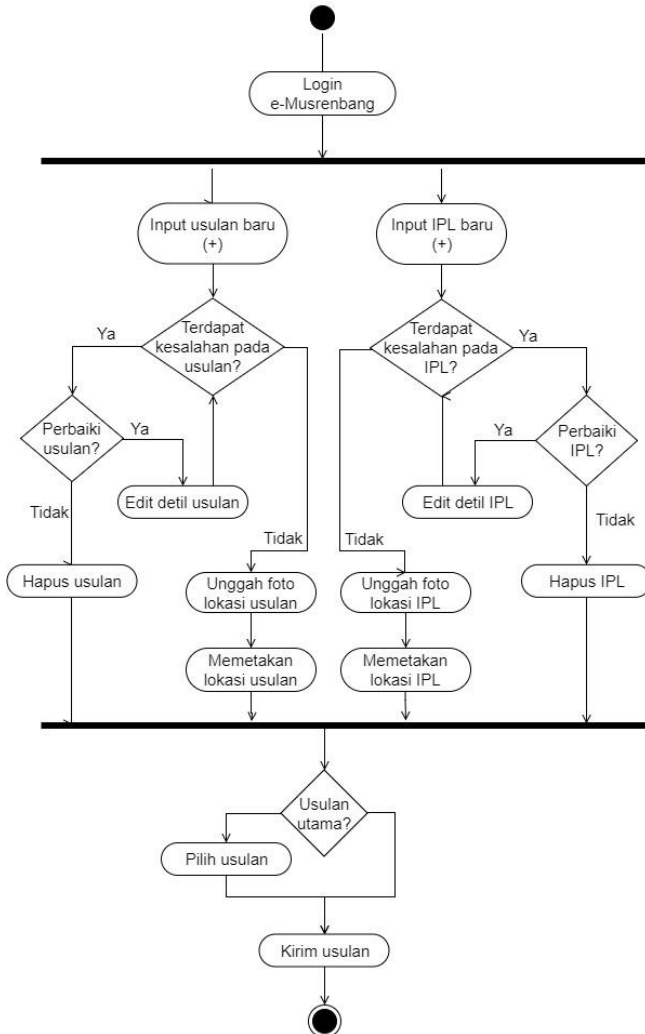
Nama use case	Mengubah volume usulan		
Nomor use case	UC.13		
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengubah volume ukuran dari usulan		
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> • Akun pengguna telah <i>login</i> • Sudah terdapat usulan masuk yang siap dilakukan perubahan volume • Pengguna berada pada halaman usulan 		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Edit Volume		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna mengisi volume baru pada <i>field</i>	Sistem menampilkan <i>field</i> untuk menginput volume baru
	2	Pengguna menekan tombol simpan	Sistem menampilkan halaman usulan dengan volume usulan yang telah diubah
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan usulan dengan volume yang baru diisikan		

4.4.4 Sequence Diagram

Pada bagian ini dijelaskan urutan dari penggunaan *use case* aplikasi e-Musrenbang melalui *sequence diagram*. Berikut diagram tersebut dijabarkan.

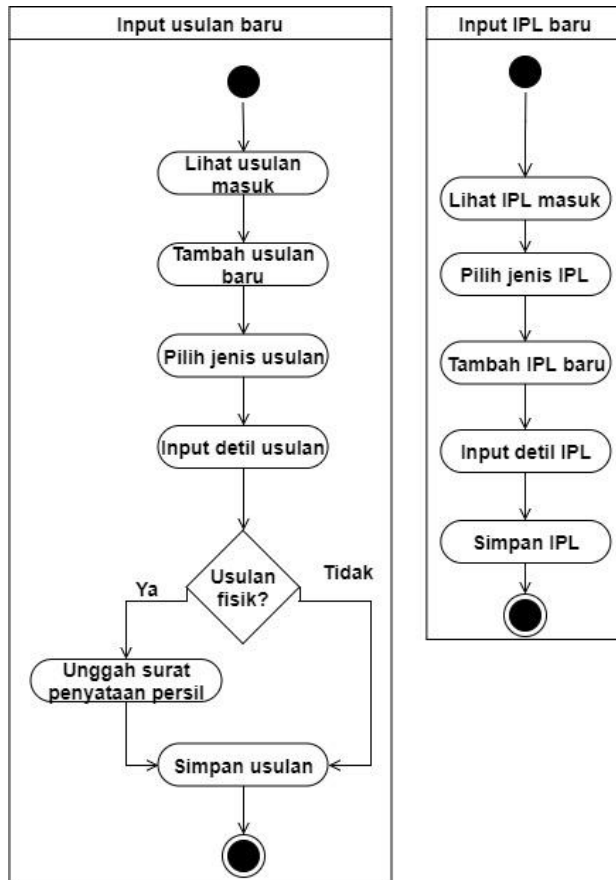
4.4.5 Activity Diagram

Activity diagram akan menggambarkan aktivitas dan alur aktivitas yang dilakukan dalam sebuah proses. Gambar 4.30 sampai 4.34 adalah *activity diagram* yang menggambarkan aktivitas yang dilakukan ketiga aktor e-Musrenbang dalam aplikasi e-Musrenbang selama proses musrenbang.

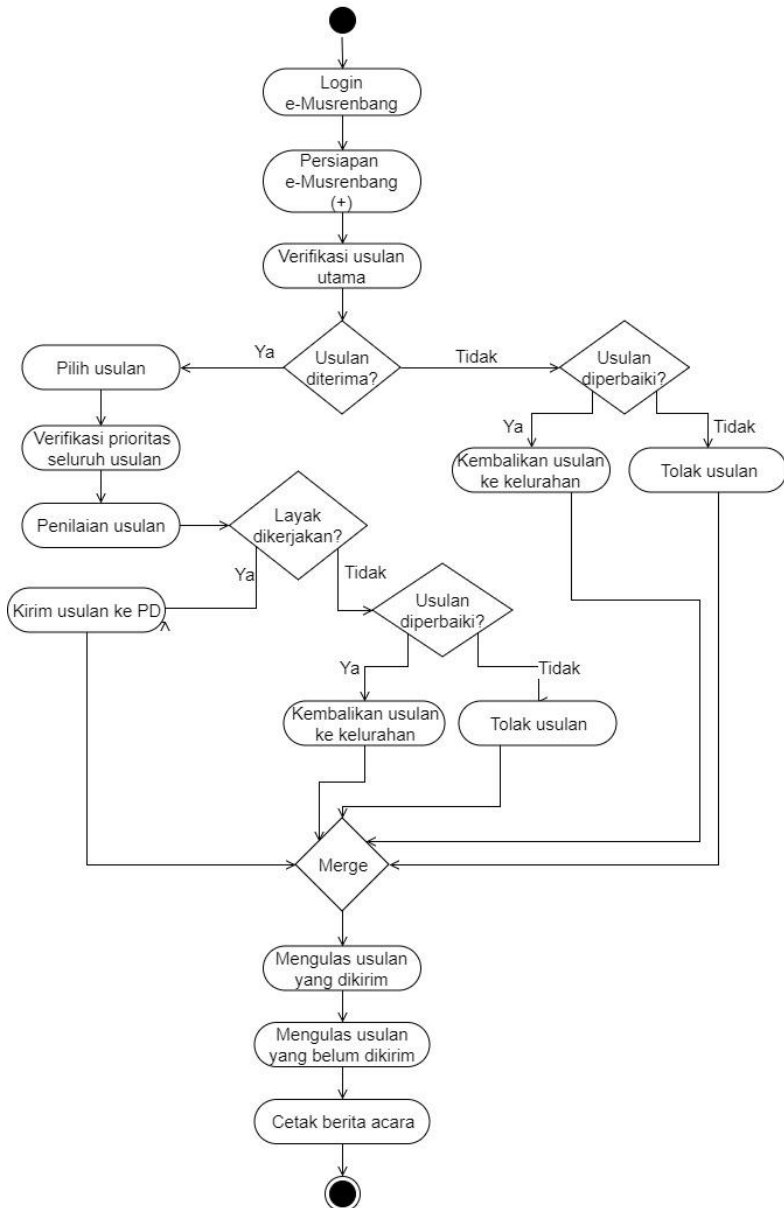


Gambar 4.32 Activity diagram aktor Kelurahan

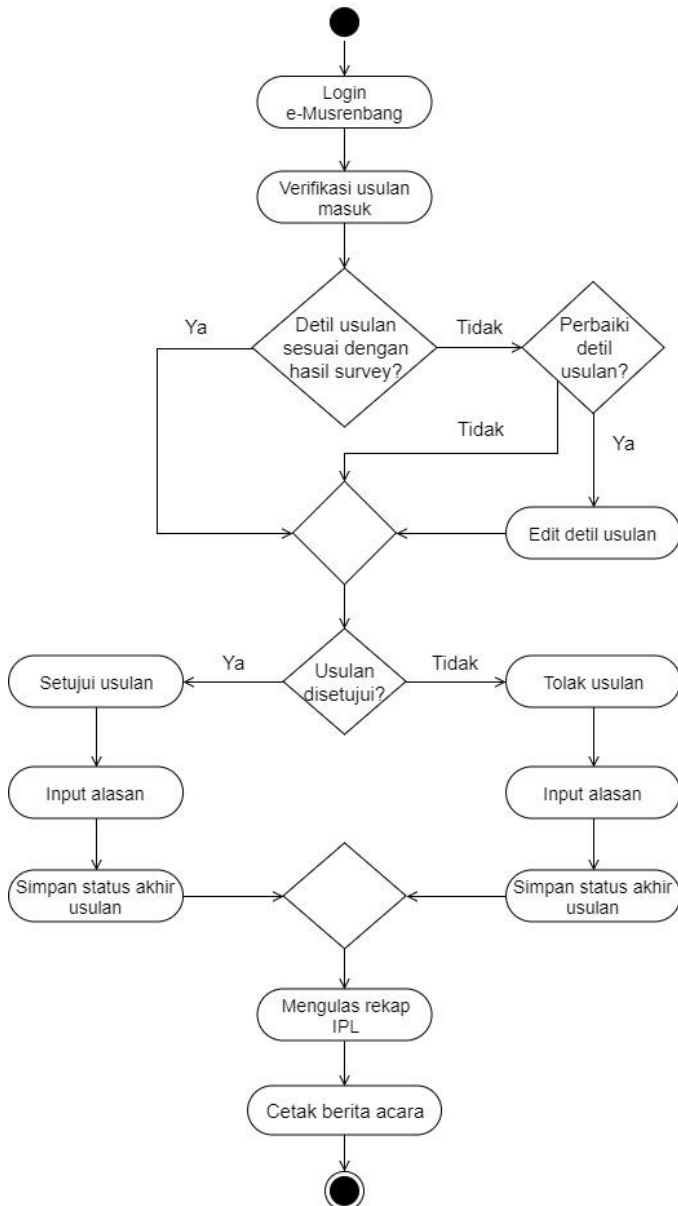
Pada gambar 4.30, aktivitas Input usulan baru dan Input IPL baru merupakan *call activity action* yang terdiri dari aktivitas-aktivitas yang lebih kecil, pada gambar 4.31 dijelaskan apa saja aktivitas dalam kedua aktivitas tersebut.



Gambar 4.33 Dekomposisi aktivitas Input usulan baru dan Input IPL baru



Gambar 4.34 Activity diagram aktor Kecamatan



Gambar 4.35 Activity diagram aktor SKPD

4.5 Analisis Proses Bisnis Terkait e-DevPlan

Pada bagian ini dijelaskan hasil analisis yang dilakukan pada aplikasi e-DevPlan.

4.5.1 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

e-DevPlan merupakan aplikasi perencanaan anggaran kegiatan perangkat daerah (PD) yang berbasis website. Aplikasi ini digunakan untuk mendukung perencanaan anggaran dan beban kerja dari kegiatan yang dilakukan satuan perangkat daerah (SKPD). Dokumen ini akan berisikan tentang kebutuhan pengguna serta perancangan yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna tersebut.

4.5.2 Analisis Proses Bisnis

Sebelum dapat menganalisis secara langsung fitur yang terdapat dalam aplikasi, butuh dilakukan analisis terlebih dahulu terhadap proses bisnis dari kegiatan dalam e-DevPlan. Adapula perihal-perihal yang mendasari model dari proses bisnis. Pada bagian ini hal-hal tersebut akan dibahas dan di ilustrasikan dalam sebuah diagram yang dapat digunakan sebagai salah satu acuan perancangan aplikasi e-DevPlan.

a. Ketentuan Penyelenggaraan Perencanaan Kegiatan

e-DevPlan merupakan aplikasi perencanaan kegiatan daerah dan dalam melaksanakan perencanaan kegiatan di kota Surabaya, terdapat ketentuan-ketentuan dari pemendagri yang perlu dipatuhi. Ketentuan-ketentuan ini mendasari perancangan dari e-DevPlan. Ketentuan yang terkait dengan e-DevPlan tersebut tertulis pada Peraturan Pemerintah No. 58 Tahun 2005 Tentang Pengelolaan Keuangan Daerah, Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 13 Tahun 2006, dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah. Berikut jabaran ayat-ayat yang berhubungan langsung dengan ketentuan tersebut:

1. PP Nomor 58 Tahun 2005

- a) Pasal 39 Ayat (2) menyebutkan bahwa penyusunan anggaran berdasarkan prestasi kerja sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan berdasarkan capaian kinerja, indikator kinerja, analisis standar belanja, standar satuan harga, dan standar pelayanan minimal.

2. Permendagri Nomor 13 Tahun 2006

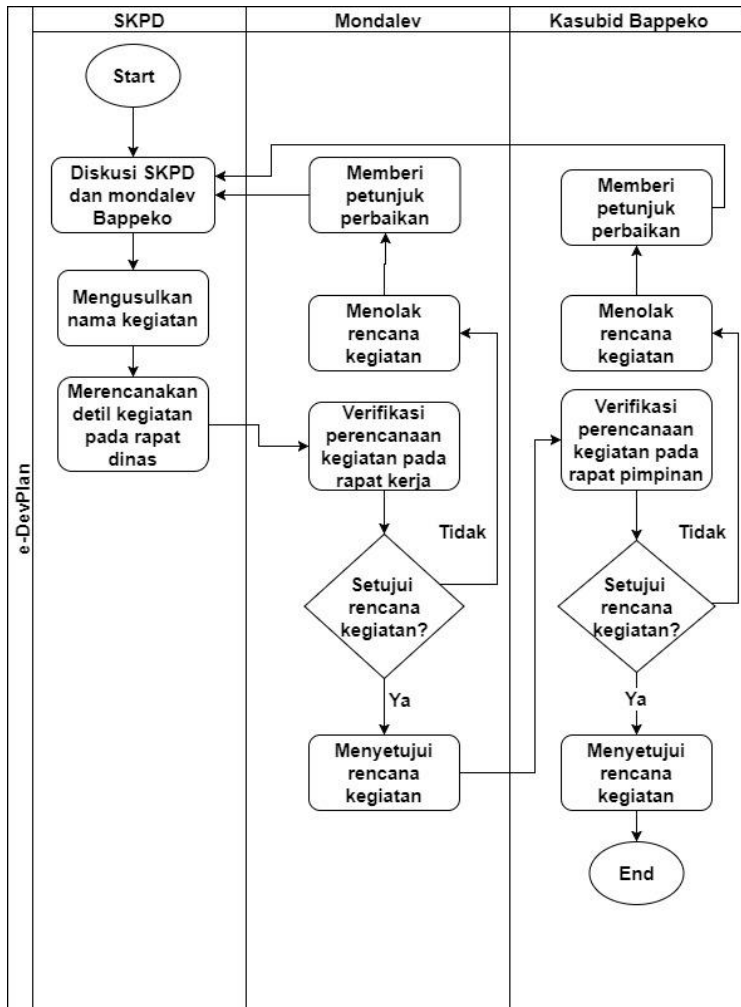
- a) Pasal 93 ayat (1) menyebutkan bahwa penyusunan RKA-SKPD berdasarkan prestasi kerja sebagaimana dimaksud dalam Pasal 90 ayat (2) berdasarkan pada indikator kinerja, capaian atau target kinerja, analisis standar belanja, standar satuan harga, dan standar pelayanan minimal:
- b) Pasal 93 ayat (2) menyebutkan bahwa Indikator kinerja sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah ukuran keberhasilan yang akan dicapai dari program dan kegiatan yang direncanakan
- c) Pasal 93 ayat (3) menyebutkan bahwa capaian kinerja sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan ukuran prestasi kerja yang akan dicapai yang berwujud kualitas, kuantitas, efisiensi dan efektifitas pelaksanaan dari setiap program dan kegiatan.
- d) Pasal 93 ayat (4) menyebutkan bahwa Analisis standar belanja sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan penilaian kewajaran atas beban kerja dan biaya yang digunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan.
- e) Pasal 93 ayat (5) menyebutkan bahwa standar satuan harga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan harga satuan setiap unit barang/jasa yang berlaku di suatu daerah yang ditetapkan dengan keputusan kepala daerah.

3. UU RI Nomor 23 Tahun 2014

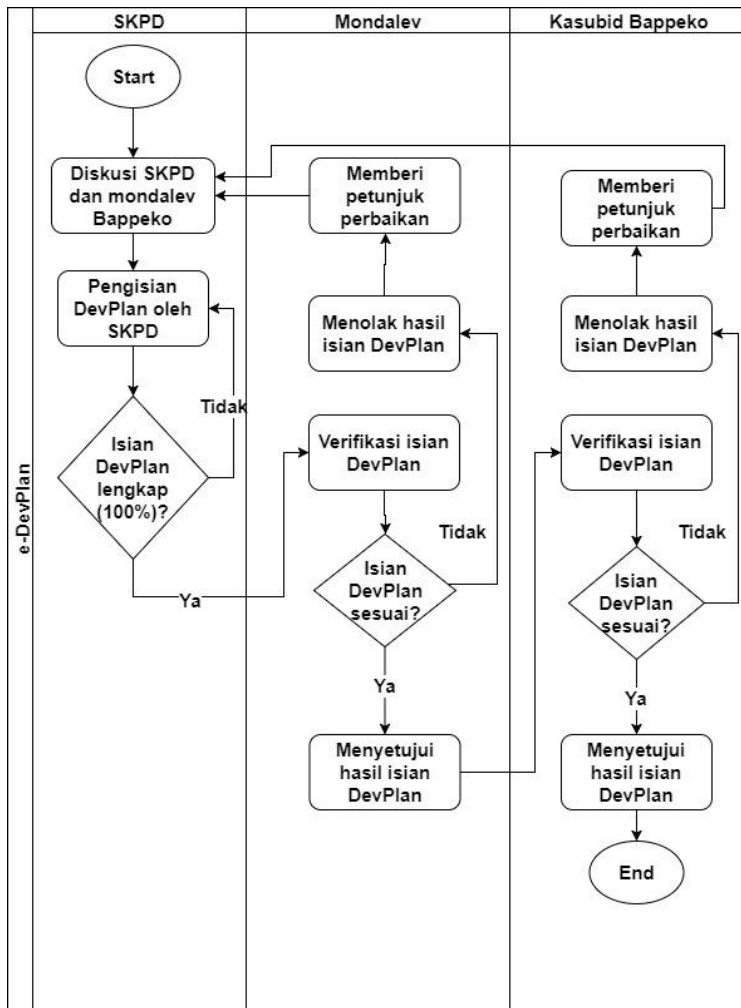
- a) Pasal 298 Ayat (3) menyebutkan bahwa belanja daerah untuk pendanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah selain sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berpedoman pada analisis standar belanja dan standar harga satuan regional sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pada bagian penjelasan dijelaskan bahwa analisis standar belanja yang dimaksud adalah penilaian kewajaran atas beban kerja dan biaya yang digunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan.

b. Alur Proses Bisnis

Dalam melakukan pembuatan sistem akan lebih mudah jika kita sudah mengetahui bagaimana alur proses bisnis dari penggunaan e-Musrenbang. Gambar 4.1 dan Gambar 4.2 menjelaskan mengenai alur proses bisnis dari penggunaan e-DevPlan.



Gambar 4.36 Alur proses perencanaan kegiatan dinas kota



Gambar 4.37 Alur proses bisnis e-DevPlan

4.5.3 Analisis Pengguna

Setelah analisis terhadap proses bisnis, peneliti melanjutkan analisis terhadap pengguna aplikasi. Pada bagian ini dilakukan identifikasi pengguna aplikasi dan peran dari pengguna berdasarkan aktor yang berada dalam proses bisnis dalam e-

DevPlan. Berikut adalah hasil analisis pengguna yang dilakukan.

- Pihak SKPD, sebagai pengisi rencana kegiatan. Kegiatan yang telah diisikan detail perencanaannya akan diserahkan untuk diverifikasi oleh mondalev (penyelia).
- Mondalev, sebagai penyelia dari *output* perencanaan yang diserahkan oleh SKPD. Penyelia akan memverifikasi perencanaan untuk memastikan bahwa perencanaan yang dilakukan sudah benar dan sesuai dengan kegiatan. Penyelia akan menyerahkan perencanaan kegiatan ke Kasubid Bappeko untuk dilanjutkan verifikasi. Disamping itu, Mondalev juga dapat mengedit data dan detik rencana kegiatan layaknya SKPD jika verifikasi dan perbaikan oleh SKPD waktu penyelenggaraan perencanaan kegiatan dirasa sangat terbatas.
- Kasubid, sebagai pemeriksa akhir dari hasil pengisian rencana kegiatan. Berperan sebagai penyelian akhir dan menentukan status final dari rencana kegiatan

Tabel 4.14 Peran pengguna e-DevPlan

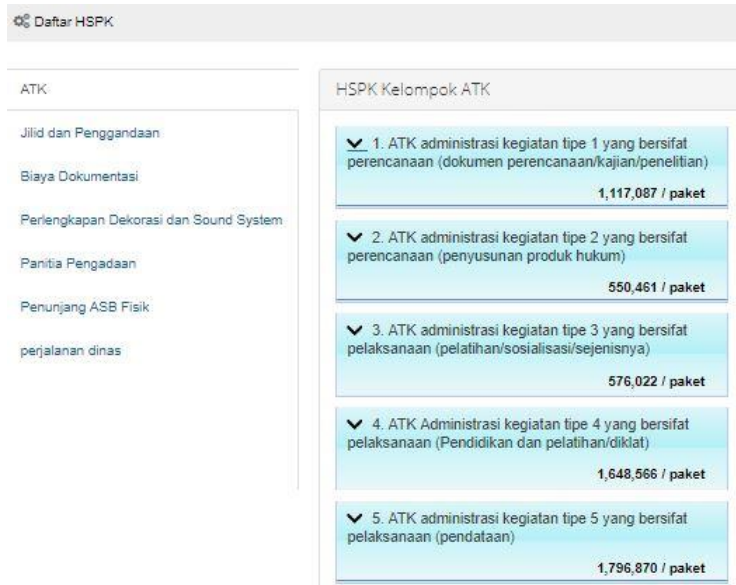
Nama Peran	Peran
SKPD	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi rencana sub kegiatan • Mengubah data dan detail rencana sub kegiatan • Menyerahkan rencana sub kegiatan
Mondalev dan Kasubid	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi rencana sub kegiatan • Mengubah data dan detail rencana sub kegiatan • Memverifikasi rencana sub kegiatan

4.6 Observasi Aplikasi e-Devplan

Setelah diketahui dari dasaran proses bisnis dari rancangan aplikasi e-DevPlan dibuat, dilakukan analisis langsung terhadap aplikasi yang sudah sebelumnya. Analisis dilakukan dengan melihat dan menggunakan fitur yang ada pada e-DevPlan secara langsung. Dari analisis tersebut kebutuhan dari sistem dapat identifikasi kembali. Berikut beberapa tampilan fitur yang ada pada aplikasi e-DevPlan ditampilkan.

Daftar SSH sesuai filter				
No	Kode	Nama	Satuan	Harga
1	02.02.03.06.02.01	Bor Tanah Bermesin	Unit	4,300,000
2	02.02.01.10.01	Chain Block 5 Ton	Unit	4,900,000
3	02.02.03.03.01	Compressor	Unit	6,850,000
4	02.02.03.03.03	Compressor 2 HP/PK	Unit	1,650,000
5	02.02.03.03.02	Compressor Oilless	Unit	4,550,000
6	02.02.01.03.01.01	Container 14 M3	Unit	65,928,663
7	02.02.01.03.01.02	Container 8 M3	Unit	44,473,998
8	02.02.01.03.01.03	Container Simulator Kebakaran	Unit	200,000,000
9	02.02.01.10.04	Conveyor	Unit	40,000,000
10	02.02.03.07.01	Design & Production Sign Board For Relief	Unit	3,500,000
11	02.02.01.10.02	Dongkrak Buaya 3.5 Ton	Unit	2,093,000
12	02.02.01.10.03	Electric Winch Minimal 5 Ton	Unit	17,220,000
13	02.02.01.03.01	Excavator Long Arm	Unit	1,872,727,273
14	02.02.03.04.01.04	Genset 200 KVA	Unit	549,000,000
15	02.02.03.04.01.02	Genset 30KVA	Unit	199,630,000
16	02.02.03.04.01.05	Genset 70KVA	Unit	173,910,000
17	02.02.03.04.01.06	Genset 80 KVA	Unit	309,400,000
18	02.02.03.04.01.01	Genset Portable 2000-2500 W	Unit	4,760,700
19	02.02.03.04.01.03	Genset Portable 5000-7500 W	Unit	17,464,700
20	02.02.01.11.06.01	Mesin Antrian	Unit	24,179,000

Gambar 4.38 GUI fitur daftar komponen e-DevPlan



Gambar 4.39 GUI fitur daftar HSPK



Gambar 4.40 GUI fitur daftar ASB

1. Pendataan lembaga/perusahaan/sejenisnya tanpa membutuhkan pengecekan tertentu

Nama ASB : Pendataan lembaga/perusahaan/sejenisnya tanpa membutuhkan pengecekan tertentu

Satuan : kali

Parameter 1 : jumlah kegiatan

Parameter 2 : jumlah objek yang didata

Parameter 3 :

Parameter 4 :

Komponen Penyusun :

Komponen	Satuan	Harga	Volume Awal	Parameter Pengali
Iuran JK Tenaga Operasional	%	0	68000	jumlah kegiatan jumlah objek yang didata
Tenaga Teknis 3	Orang Bulan	3,997,868	0.02	jumlah kegiatan jumlah objek yang didata
Jilid dan Penggandaan tipe 11 (cetak laporan) ?	buku	39,200	3	jumlah kegiatan
Narasumber/Tenaga Pakar/Praktisi	Orang Jam	1,484,922	5	
Iuran JKK Tenaga Operasional	%	0	68000	jumlah kegiatan jumlah objek yang didata
Iuran JKN Tenaga Operasional	%	0	68000	jumlah kegiatan jumlah objek yang didata
Rapat Penunjang Kegiatan ?	kali	269,461	5	
ATK administrasi kegiatan tipe 5 yang bersifat pelaksanaan (pendataan) ?	paket	1,798,870	1	

Simulasi

Gambar 4.41 GUI fitur simulasi ASB

KEGIATAN + OPERATIONAL PLAN	
Total : Rp. 0	
▼ 1.1.1.03.04.0001 Pemasangan Penerangan Jalan Umum	Rp.0
▼ 1.1.1.03.04.0002 Pembayaran Rekening Penerangan Jalan Umum	Rp.0
▼ 1.1.1.03.04.0003 Pemeliharaan Penerangan Jalan Umum	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0001 Pemeliharaan dan Penyediaan Sarana Taman dan Jalur Hijau	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0002 Pemeliharaan Dan Penyediaan Taman Rekreasi	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0003 Penataan Taman dan Jalur Hijau	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0004 Pengembangan Dekorasi Kota	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0005 Penyediaan Sarana dan Prasarana, Operasional dan Pemeliharaan Makam	Rp.0
▼ 1.1.2.05.02.0001 Intensifikasi Dan Ekstensifikasi Sumber-sumber Pendapatan Daerah Bidang Kebersihan Dan Pertamanan	Rp.0

Gambar 4.42 GUI fitur perencanaan kegiatan e-DevPlan

▼ Pemasangan Penerangan Jalan Umum	Rp.0
▼ Pemasangan Penerangan Jalan Umum (Musrenbang)	Rp.0
▼ Pemasangan Penerangan Jalan Umum Lingkungan	Rp.0

Gambar 4.43 GUI daftar sub kegiatan e-DevPlan

Pemasangan Penerangan Jalan Umum Rp.0

What

Who

Where

How

When

Operasional

ASB-SSH

Log Status

Sub Kegiatan Apa yang akan dilakukan dan apa target output-nya

Karakteristik/Cluster : **Pengadaan/Penyediaan** ? (Obyek=Peralatan dan Mesin)

Nama Sub Kegiatan : **Pemasangan Penerangan Jalan Umum**

Untuk : Belanja Modal ...

Nama Sub Kegiatan di : 2017

ini sub baru

pilih sub 2017

WHY. Alasan kenapa Sub Kegiatan ini dilakukan

- Pertimbangan peraturan Peraturan Walikota Surabaya Nomor 50 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Uraian Tugas Dan Fungsi Serta Tata Kerja Dinas Kebersihan Dan Ruang Terbuka Hijau Kota Surabaya
- Pertimbangan tugas dan fungsi Sesuai Perwali nomor 50 tahun 2016 pasal 8 ayat (2)

edit

Target : Jumlah PJU umum yang terpasang : 2060 titik

WHY. Alasan kenapa menetapkan target diatas

- Pertimbangan teknis Pemasangan PJU mengikuti target kinerja yang sudah ditetapkan dalam target RPJM Kota

edit

Gambar 4.44 GUI detail What perencanaan sub kegiatan

4.6.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi

a. Identifikasi Fitur Aplikasi

Daftar kebutuhan sistem dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna. Tabel 4.12 merupakan daftar kebutuhan yang ada pada aplikasi e-DevPlan.

Tabel 4.15 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-DevPlan

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
KF.01	Fitur Autentifikasi	Pada fitur autentifikasi dibagi menjadi dua aktivitas yang dapat dilakukan yaitu <i>login</i> , <i>logout</i> dan ubah <i>password</i> .
KF.02	Fitur <i>Homepage</i>	Pada fitur homepage akan memiliki beberapa perbedaan di tiap jenis akun. Secara general tiap <i>homepage</i> akan menyapa pengunjung dan menjelaskan apa yang harus dilakukan dari <i>user</i> dalam aplikasi e-DevPlan.
KF.03	Fitur unduh petunjuk teknis	Pada fitur tata cara terdapat tombol untuk melakukan unduh petunjuk teknis dari penggunaan e-DevPlan. Fitur ini terdapat pada setiap akun pengguna e-DevPlan.
KF.04	Fitur daftar komponen	Pada fitur ini ditampilkan daftar komponen barang dari kegiatan beserta standar satuan harga dari komponen tersebut. Pada fitur ini juga disediakan fungsi filter pencarian komponen untuk mempermudah mencari SSH dari sebuah komponen.
KF.05	Fitur daftar HSPK	Fitur ini menampilkan daftar HSPK yang dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan. Daftar HSPK juga menyertakan detail dari HSPK seperti komponen-komponen

		yang digunakan, jenis satu, dan harga dari HSPK.
KF.06	Fitur ASB	Fitur ini menampilkan daftar ASB yang dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan dan melakukan simulasi ASB. Dalam ASB terdapat kumpulan komponen dan HSPK yang dapat disimulasikan harga anggarannya dengan memasukkan input parameter sesuai dengan jenis ASB yang ingin disimulasikan.
KF.07	Fitur perencanaan kegiatan	Fitur yang digunakan dalam pengisian detil perencanaan kegiatan. Fitur akan menampilkan daftar kegiatan yang harus diisi keterangan 5W1H (<i>What, where, when, who, why, how</i>) kegiatan, keperluan komponen pada kegiatan, perencanaan aktivitas, dan penjadwalan aktivitas kegiatan. Setelah detil perencanaan sub kegiatan terisi secara penuh, SKPD akan mengirimkan sub kegiatan untuk diverifikasi oleh Mondalev dan Kasubid.
KF.08	Fitur penjadwalan kegiatan	Fitur yang digunakan dalam menjadwalkan aktivitas sub kegiatan.

KF.09	Fitur menyerahkan rencana kegiatan	Fitur yang digunakan untuk menyerahkan perencanaan sub kegiatan kepada mondalev dan kasubid untuk dilakukan verifikasi.
KF.10	Fitur verifikasi rencana kegiatan	Fitur ini digunakan oleh mondalev dan kasubid untuk memverifikasi hasil perencanaan sub kegiatan. Dilakukan dengan menyetujui atau menolak rencana sub kegiatan dan disertai input alasan dari hasil verifikasi. Rencana yang ditolak akan dikembalikan ke SKPD untuk diperbaiki detail perencanaannya.

b. Identifikasi Fungsi-Fungsi Aplikasi

Dari fitur-fitur yang telah diidentifikasi, dilanjutkan dengan identifikasi fungsi-fungsi yang terdapat pada fitur tersebut. Berikut hasil identifikasi fungsi-fungsi aplikasi tersebut :

Tabel 4.16 Daftar Use case e-DevPlan

Kode Use Case	Nama Use Case
UC.01	Login
UC.02	Logout
UC.03	Mengubah password akun
UC.04	Membuka halaman utama
UC.05	Mengunduh petunjuk teknis
UC.06	Melihat daftar komponen
UC.07	Melihat daftar HSPK
UC.08	Melihat daftar ASB
UC.09	Simulasi ASB
UC.10	Melihat daftar kegiatan
UC.11	Memilih sub kegiatan

UC.12	Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan
UC.13	Mengisi detil What sub kegiatan
UC.14	Mengisi detil Who sub kegiatan
UC.15	Mengisi detil Where sub kegiatan
UC.16	Mengisi detil How sub kegiatan
UC.17	Mengisi detil When sub kegiatan
UC.18	Mengisi detil Operasional sub kegiatan
UC.19	Merencanakan aktivitas
UC.20	Menambah aktivitas
UC.21	Mengisi detil ASB SSH sub kegiatan
UC.22	Menambah ASB sub kegiatan
UC.23	Menambah HSPK sub kegiatan
UC.24	Menambah komponen musrenbang sub kegiatan
UC.25	Memverifikasi perencanaan sub kegiatan
UC.26	Melihat log status sub kegiatan

4.6.2 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Pada tahap ini akan dilakukan analisis pada setiap halaman situs dan form yang terdapat pada aplikasi e-DevPlan untuk mengidentifikasi kebutuhan antarmuka aplikasi. Berikut daftar antarmuka halaman dan form yang digunakan aplikasi, sesuai dengan kebutuhan fungsional, dideskripsikan.

Tabel 4.17 Daftar kebutuhan antarmuka aplikasi e-DevPlan

Kode	Nama Antarmuka	Deskripsi
AM.01	Desain Halaman Utama Aplikasi	Desain ini digunakan untuk menampilkan fitur-fitur utama pada aplikasi seperti login dan fitur unduh juknis
AM.02	Form Login	Form digunakan dalam mengisi kredensial akun untuk melakukan <i>login</i>

AM.03	Desain Halaman <i>homepage</i>	Desain halaman ini digunakan sebagai halaman dimana pengguna akan berada setelah melakukan <i>login</i> ke dalam sistem
AM.04	Desain halaman daftar komponen	Desain halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar komponen yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan
AM.05	Form filter komponen	Form yang digunakan mencari komponen kegiatan, menampilkan <i>field</i> yang berguna untuk pengisian <i>keyword</i> dari komponen yang dicari
AM.06	Form tambah aktivitas kegiatan	<i>Pop-up</i> yang digunakan untuk menambahkan aktivitas sub kegiatan pada penjadwalan
AM.07	Form penjadwalan	<i>Pop-up</i> yang digunakan untuk mengalokasikan aktivitas sub kegiatan pada jadwal bulanan sub kegiatan
AM.08	Desain halaman daftar HSPK	Desain halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar HSPK yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan
AM.09	Desain halaman ASB	Desain halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar ASB yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan. Pada halaman ini juga diletakkan fitur simulasi ASB.
AM.10	Form simulasi ASB	Pop up yang muncul ketika pengusul menggunakan fungsi simulasi ASB. Berisikan <i>field</i> yang

		dapat isikan dengan nilai parameter simulasi.
AM.11	Desain halaman perencanaan kegiatan	Desain yang digunakan saat pengguna akan melakukan perencanaan kegiatan. Menampilkan daftar kegiatan, daftar sub kegiatan, dan detil sub kegiatan
AM.12	Form detil kegiatan	Form yang ditampilkan saat pengguna memilih salah satu sub kegiatan. Berisikan detil kegiatan dan fungsi-fungsi pengisian detil kegiatan
AM.13	Form tambah komponen ASB/HSPK	Form yang digunakan saat pengguna ingin menambahkan komponen, ASB, ataupun HSPK pada sub kegiatan mereka
AM.14	Form tambah komponen musrenbang	Form yang digunakan saat pengguna ingin menambahkan komponen musrenbang pada sub kegiatan mereka

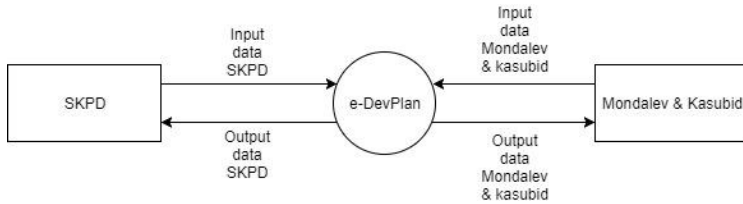
4.7 Pemodelan Hasil Analisis e-DevPlan

4.7.1 Data Flow Diagram

Berikut adalah hasil pemodelan analisis alur data dari aplikasi e-DevPlan digambarkan dalam bentuk *data flow diagram*.

a. Context Level DFD

Pada DFD context level akan diilustrasikan relasi dari setiap entitas terhadap sistem aplikasi, yang digambarkan dalam bentuk satu process, secara umum. Berikut adalah gambar DFD context level e-DevPlan.



Gambar 4.45 Context level DFD e-DevPlan

Pada tabel berikut akan dijabarkan apa saja aliran data yang terdapat input dan output dari masing-masing entity terhadap sistem e-DevPlan.

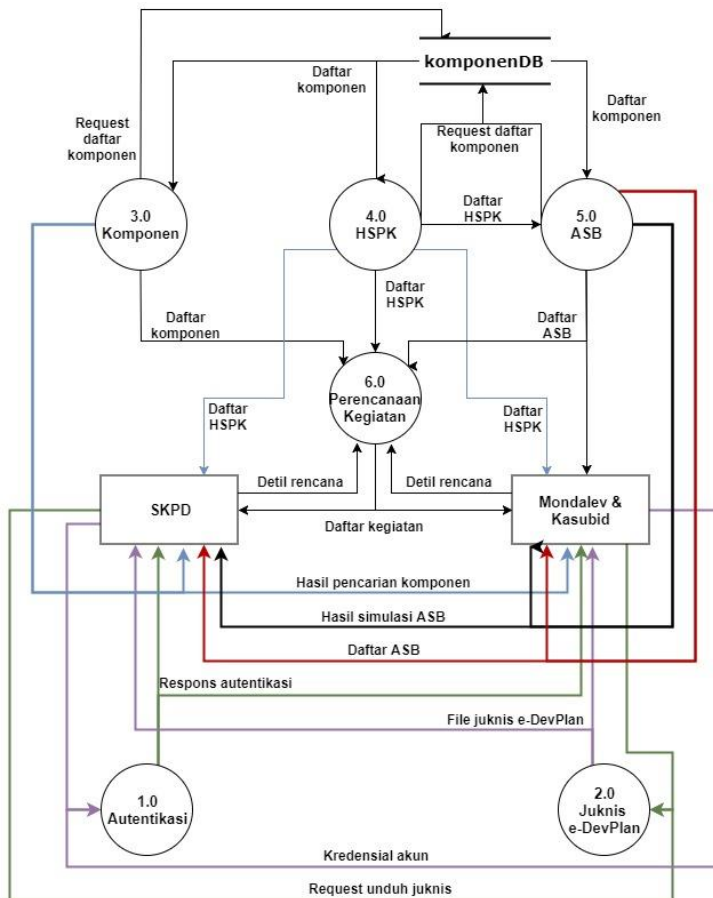
Tabel 4.18 Daftar daftar flow pada context level DFD

No.	Daftar <i>data flow</i> pada <i>context level</i>
<i>Data flow pada input dari SKPD</i>	
1.	Kredensial akun
2.	Request unduh juknis
3.	Detil pencarian komponen
4.	Parameter simulasi ASB
5.	Detil rencana
<i>Data flow pada output ke SKPD</i>	
1.	Respons autentikasi
2.	File juknis e-DevPlan
3.	Daftar hasil pencarian komponen
4.	Daftar HSPK
5.	Daftar ASB
6.	Hasil simulasi ASB
7.	Daftar kegiatan
<i>Data flow pada input dari Mondalev dan Kasubid</i>	
1.	Kredensial akun
2.	Request unduh juknis
3.	Detil pencarian komponen
4.	Parameter simulasi ASB
5.	Detil rencana

<i>Data flow</i> pada output ke Mondalev dan Kasubid	
1.	Respons autentikasi
2.	File juknis e-DevPlan
3.	Daftar hasil pencarian komponen
4.	Daftar HSPK
5.	Daftar ASB
6.	Hasil simulasi ASB
7.	Daftar kegiatan

b. Level 1 DFD

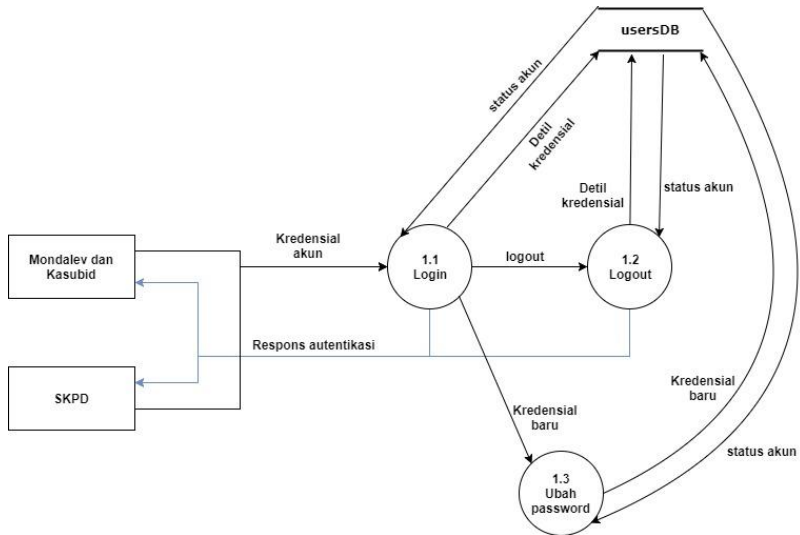
Pada DFD level 1 akan dijabarkan proses-proses utama dalam e-DevPlan. Besarnya ukuran DFD level 1 e-DevPlan menyebabkan kesulitan dalam pembacaan diagram dalam laporan tugas akhir ini. Diagram level 1 akan dipecah menjadi tiga bagian sesuai dengan banyak entitas yang terkait dengan e-DevPlan. Berikut adalah gambar DFD level 1 pada e-DevPlan, dengan catatan perbedaan warna pada *data flow* digunakan untuk mempermudah asal dan akhir dari *data flow* yang dibuat.



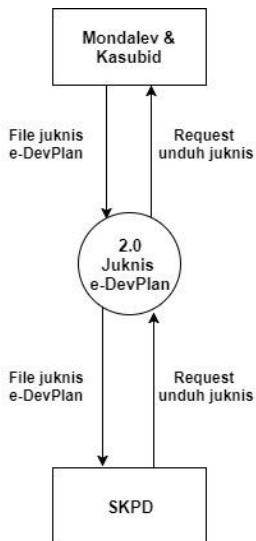
Gambar 4.46 Level 1 DFD e-DevPlan

c. Level 2 DFD

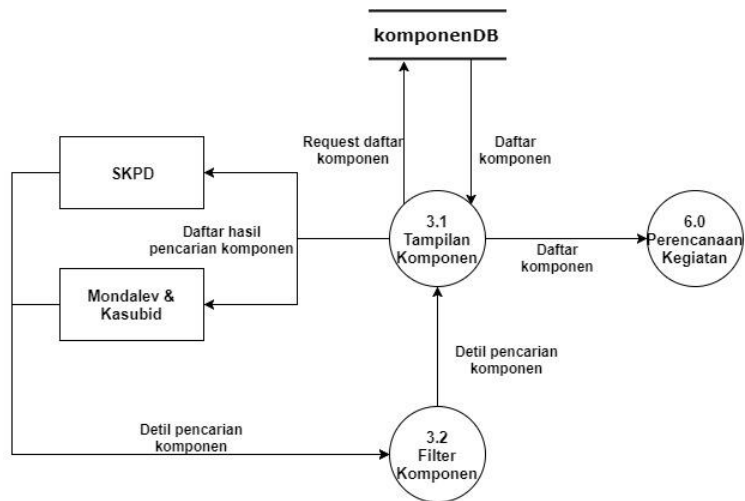
Pada diagram level selanjutnya dilakukan dekomposisi proses-proses yang terdapat pada diagram level sebelumnya, pada tingkatan-tingkatan ini data flow dapat berupa pseudo-code, dimana cara penamaan data flow mulai mendekati penulisan kode algoritma. Pada diagram level 2 akan didekomposisi proses pada diagram level 1. Berikut beberapa DFD level 2



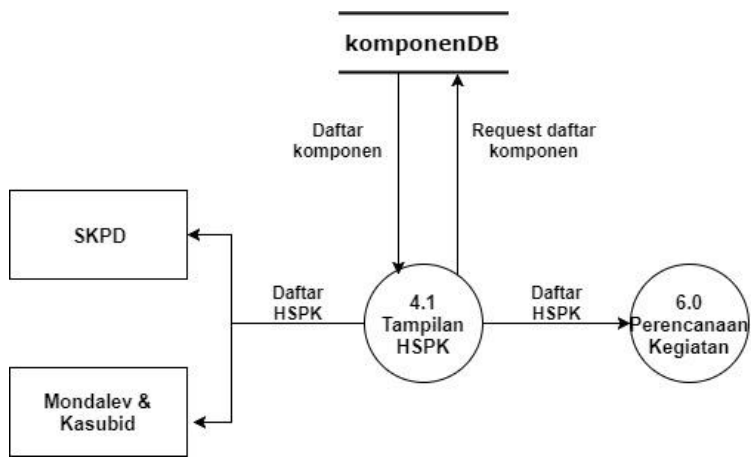
Gambar 4.47 Level 2 DFD Autentikasi



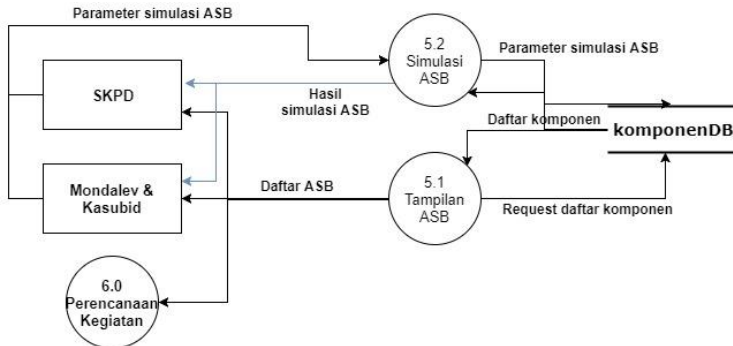
Gambar 4.48 Level 2 DFD Juknis e-DevPlan



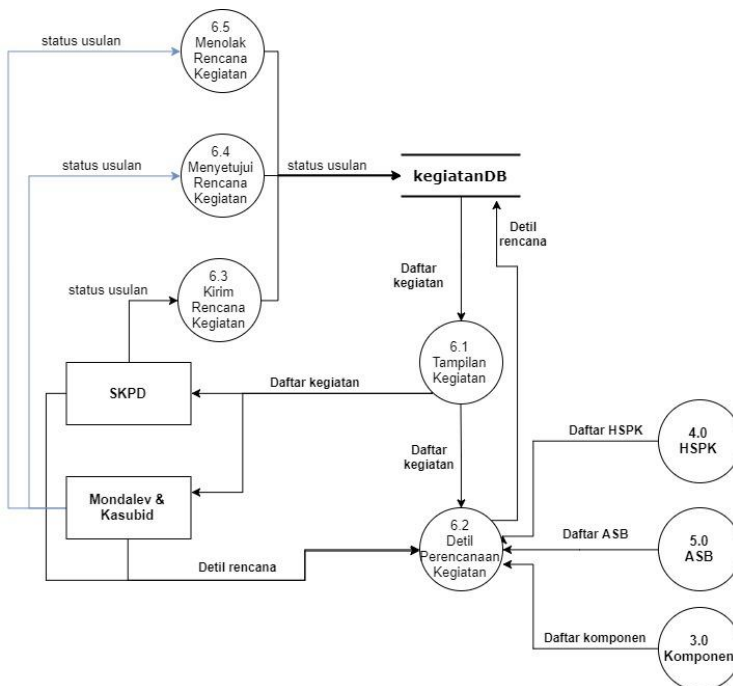
Gambar 4.49 Level 2 DFD Komponen e-DevPlan



Gambar 4.50 Level 2 DFD HSPK e-DevPlan



Gambar 4.51 Level 2 DFD ASB e-DevPlan

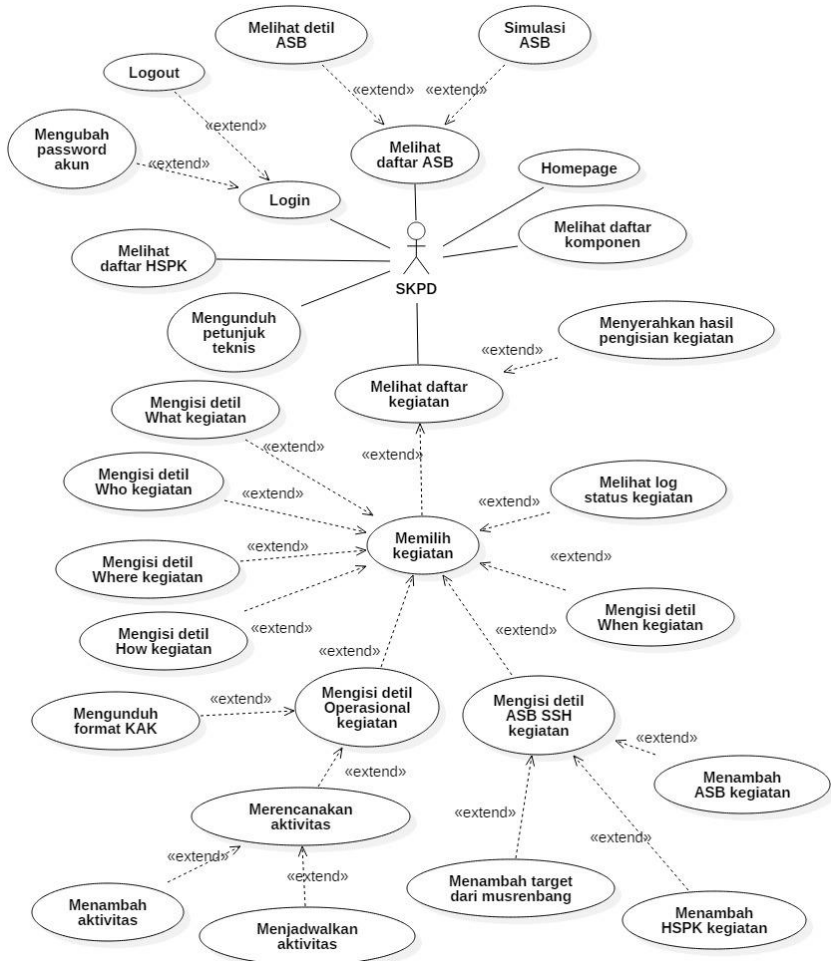


Gambar 4.52 Level 2 DFD Kegiatan e-DevPlan

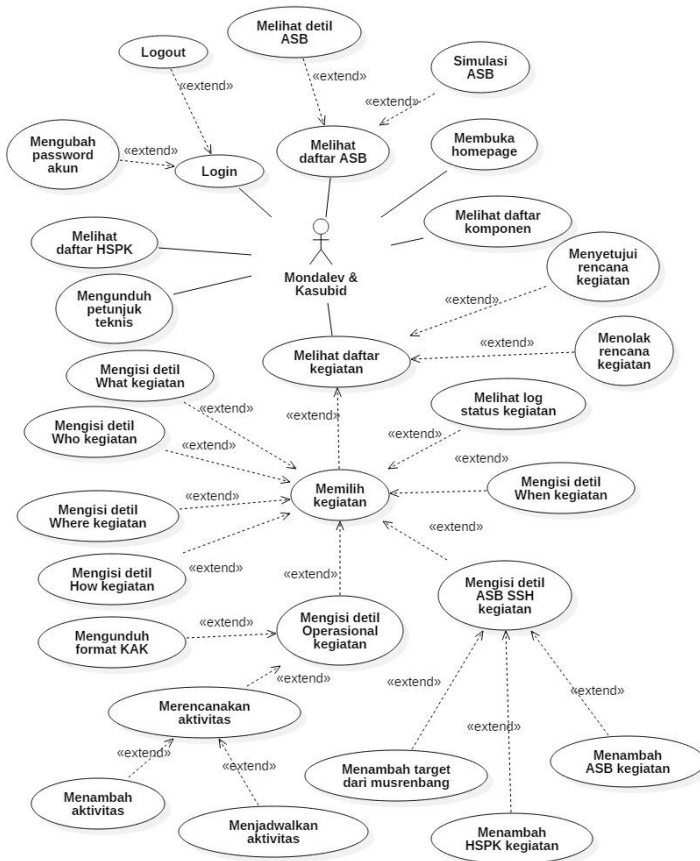
4.7.2 Use Case Diagram

Berikut adalah hasil pemodelan analisis dari interaksi antar fungsi aplikasi dengan aktor pengguna aplikasi e-DevPlan digambarkan dalam bentuk *use case diagram*.

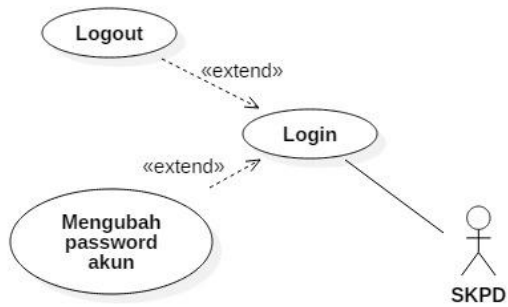
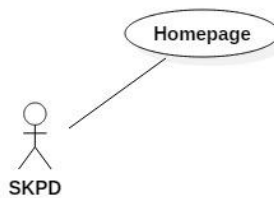
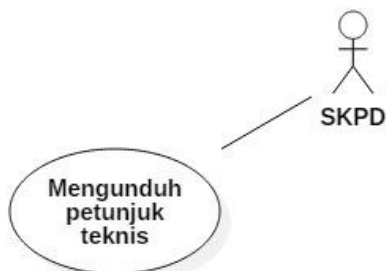
a. UCD Berdasarkan Aktor



Gambar 4.53 UCD e-DevPlan aktor SKPD

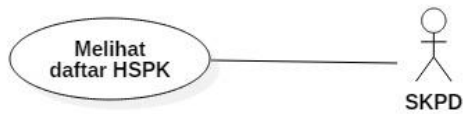


Gambar 4.54 UCD e-DevPlan aktor Mondalev dan Kasubid

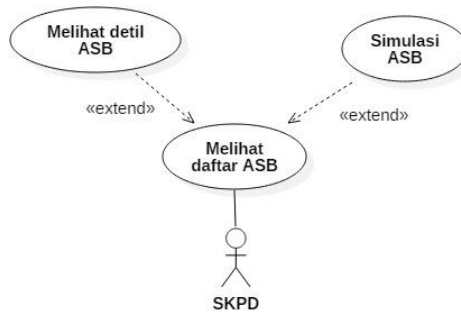
b. UCD Berdasarkan Fitur**Gambar 4.55 UCD fitur autentikasi****Gambar 4.56 UCD fitur homepage****Gambar 4.57 UCD fitur unduh petunjuk teknis**



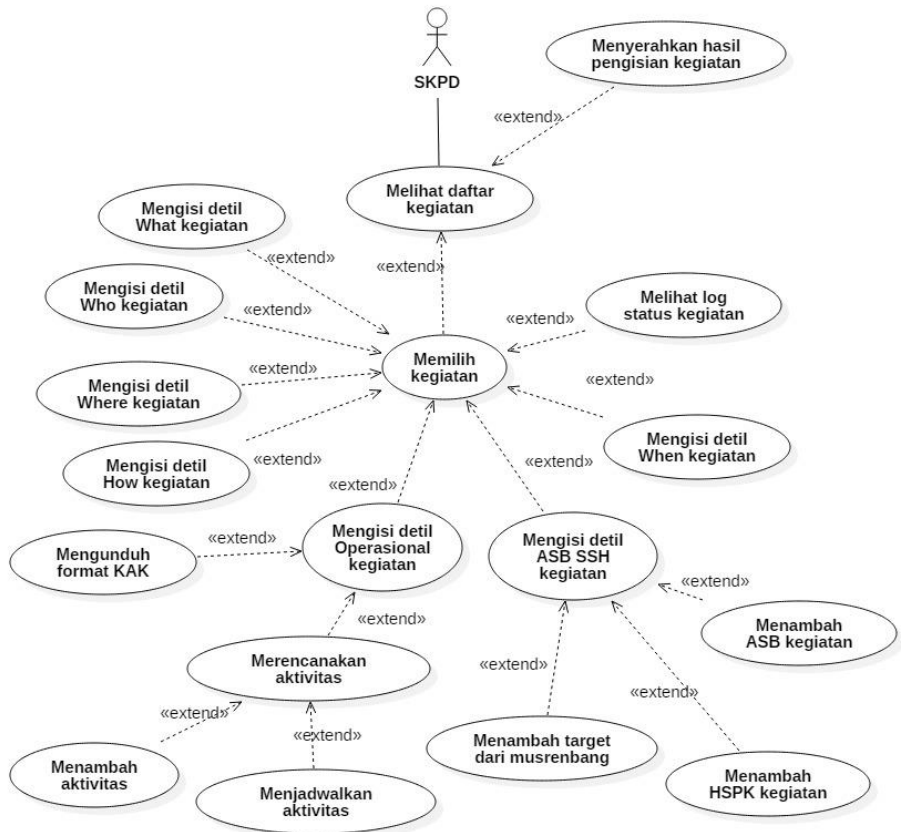
Gambar 4.58 UCD fitur daftar komponen



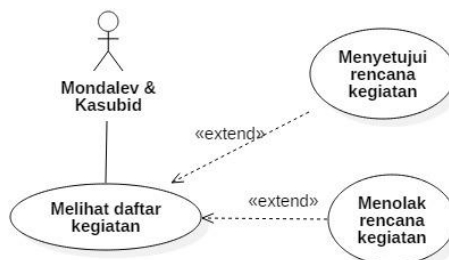
Gambar 4.59 UCD fitur daftar HSPK



Gambar 4.60 UCD fitur ASB



Gambar 4.61 UCD fitur perencanaan kegiatan



Gambar 4.62 UCD fitur verifikasi rencana kegiatan

4.7.3 Use Case Description

Use Case Description berisikan detail penggunaan dari *use case*. *Use case description* akan menjelaskan bagaimana skenario sistem berjalan dari masing-masing *use case* yang dibuat. Berikut beberapa *use case description* dari *use case* dalam aplikasi e-DevPlan.s

Tabel 4.19 Use case description Melihat daftar komponen

Nama use case	Melihat daftar komponen
Nomor use case	UC.06
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengetahui harga satuan dari komponen yang digunakan dalam kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah ter- <i>login</i>
Pemicu	Pengguna menekan tombol Komponen
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol “Komponen” 2. Sistem menampilkan halaman daftar komponen yang menampilkan fungsi filter hasil penampilan komponen yang disertai empat <i>dropdown list</i> yang berjudul “Kelompok tk.1”, “Kelompok tk.2”, “Kelompok tk.3”, dan “Kelompok tk.4” kategori komponen dan <i>field keyword</i> untuk menfilter pencarian komponen 3. Pengguna memilih kategori kelompok komponen melalui <i>dropdown list</i> dan memasukkan <i>keyword</i> komponen yang dicari dan menekan tombol Tampilkan 4. Sistem menampilkan daftar SSH komponen sesuai filter, yang menampilkan data “Kode”, ”Nama”, ”Satuan”, dan ”Harga”

Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna dapat melihat daftar SSH komponen sesuai filter pencarian

Tabel 4.20 Use case description Melihat daftar HSPK

Nama use case	Melihat daftar HSPK
Nomor use case	UC.07
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar pengujung dapat melihat daftar HSPK yang digunakan dalam perencanaan kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah ter- <i>login</i>
Pemicu	Pengguna menekan tombol HSPK
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol HSPK 2. Sistem menampilkan halaman daftar HSPK dan menampilkan <i>container</i> yang berisikan pilihan daftar HSPK 3. Pengguna memilih daftar HSPK 4. Sistem menampilkan kelompok HSPK yang terdapat pada daftar 5. Pengguna memilih HSPK dalam kelompok HSPK 6. Sistem menampilkan detil HSPK yang berisikan data komponen, harga, satuan, koefisien, dan harga total per HSPK
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika sistem menampilkan detil dari HSPK yang dipilih dari daftar HSPK

Tabel 4.21 Use case description Melihat daftar ASB

Nama use case	Melihat daftar ASB
Nomor use case	UC.08

Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat ASB yang dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem
Pemicu	Pengguna menekan tombol ASB
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol ASB 2. Sistem menampilkan halaman ASB, yang berisikan <i>container</i> yang menampilkan daftar kategori ASB 3. Pengguna memilih daftar kategori ASB 4. Sistem menampilkan ASB yang terdapat pada daftar kategori 5. Pengguna memilih ASB dalam daftar kategori 6. Sistem menampilkan detil ASB yang menunjukkan data komponen, satuan, harga, volume awal, dan parameter pengali dari ASB tersebut Disertai dengan tombol “Simulasi” untuk mensimulasikan ASB
Alternate Course	Pada ASB yang dipilih terdapat komponen dalam belum HSPK, untuk melihat detil HSPK tersebut dapat diklik tombol “?” untuk mendapatkan rincian dari HSPK tersebut
Kesimpulan	<i>Use case</i> berhasil jika menampilkan daftar ASB dan detil ASB yang dipilih

Tabel 4.22 Use case description Simulasi ASB

Nama use case	Simulasi ASB
Nomor use case	UC.09
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat besar pengeluaran dari suatu ASB dengan melakukan simulasi ASB tersebut.

Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dan telah memilih ASB dari daftar ASB
Pemicu	Pengguna menekan tombol Simulasi
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol “Simulasi” 2. Sistem menampilkan form simulasi ASB yang berisikan <i>field</i> sesuai banyak parameter yang dibutuhkan dari ASB tersebut 3. Pengguna mengisi parameter dari simulasi dan menekan tombol “Hitung” 4. Sistem menampilkan tabel hasil simulasi ASB dengan data komponen, satuan, harga, volume awal, pengali, dan total anggaran ASB sesuai parameter yang dimasukkan pengguna
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika form simulasi ASB muncul dan hasil simulasi ASB dapat dihasilkan

Tabel 4.23 Use case description Melihat daftar kegiatan

Nama use case	Melihat daftar kegiatan
Nomor use case	UC.10
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat daftar kegiatan yang harus diisikan perencanaannya
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dalam sistem
Pemicu	Pengguna menekan tombol Kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Kegiatan 2. Sistem menampilkan halaman perencanaan kegiatan dan daftar kegiatan beserta total anggaran yang masuk dalam kegiatan tersebut

Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman perencanaan

Tabel 4.24 Use case description Memilih sub kegiatan

Nama use case	Memilih sub kegiatan
Nomor use case	UC.11
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat daftar kegiatan yang harus diisikan perencanaannya
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dalam sistem dan telah berada pada halaman perencanaan kegiatan
Pemicu	Pengguna memilih salah satu kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih salah satu kegiatan 2. Sistem menampilkan tabel detil kegiatan berisikan informasi visi, misi, tujuan, sasaran, program, nama, klaster, obyek, output, dan output subtitle dari kegiatan 3. Pengguna memilih salah satu sub kegiatan dari kegiatan 4. Sistem menampilkan detil sub kegiatan dalam bentuk tujuh tab dan satu log status sub kegiatan
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan detil sub kegiatan

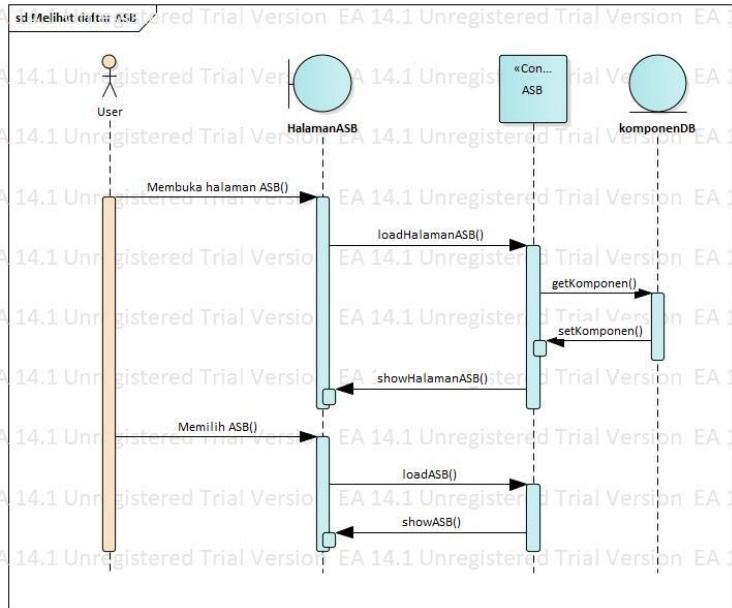
Tabel 4.25 Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan

Nama use case	Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan
Nomor use case	UC.12

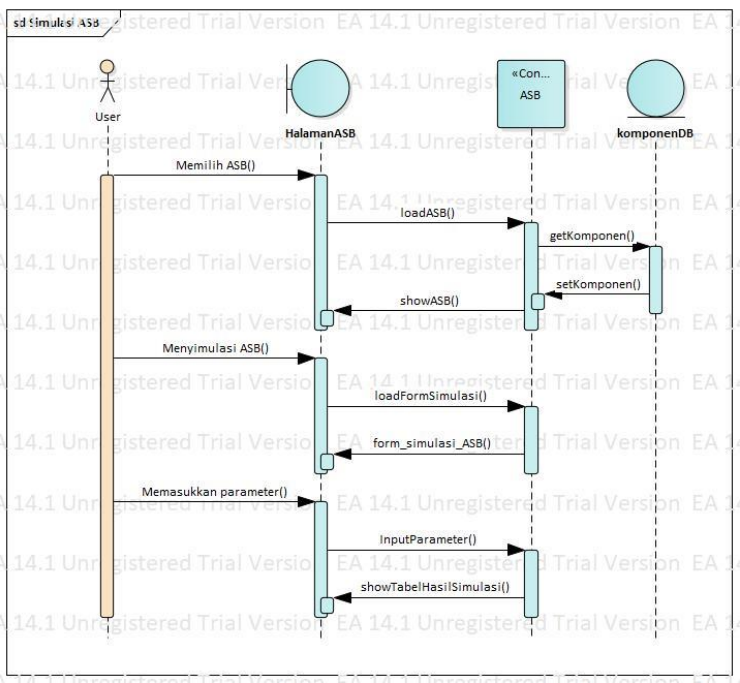
Aktor	SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menyerah hasil perencanaan sub kegiatan untuk diverifikasi
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> , berada pada halaman perencanaan kegiatan, terdapat sub kegiatan detil perencanaan yang sudah terisi penuh
Pemicu	Pengguna menekan tombol Submit
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Submit 2. Sistem mengirimkan sub kegiatan untuk diverifikasi
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika sub kegiatan telah dapat diverifikasi oleh Mondalev

4.7.4 Sequence Diagram

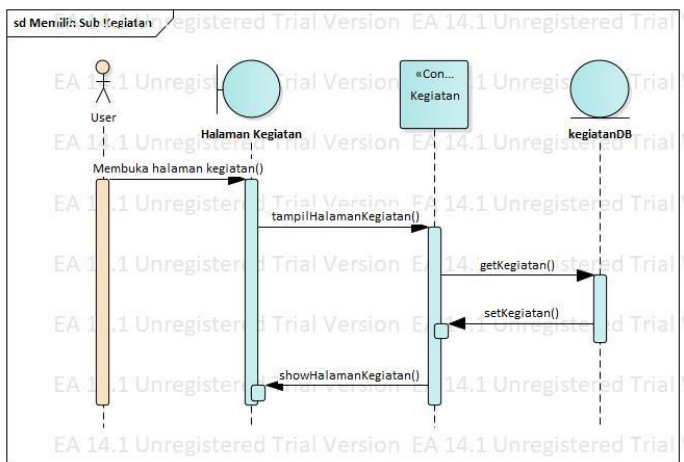
Pada bagian ini dijelaskan urutan dari penggunaan *use case* aplikasi e-DevPlan melalui *sequence diagram*. Berikut diagram tersebut dijabarkan.



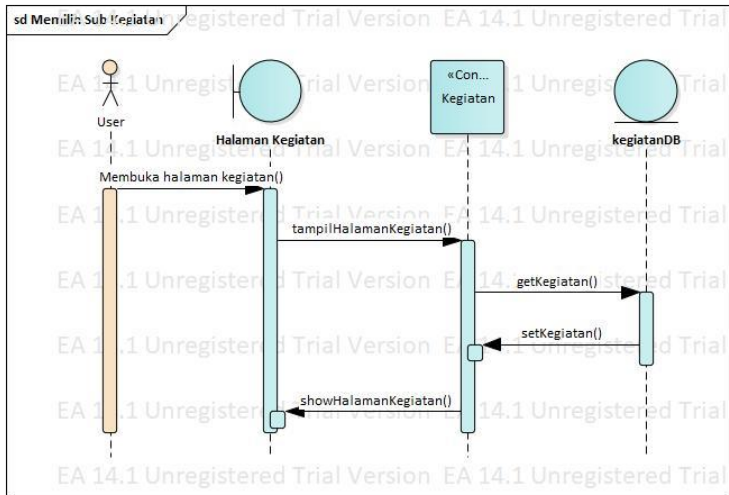
Gambar 4.63 Sequence diagram melihat daftar ASB e-DevPlan



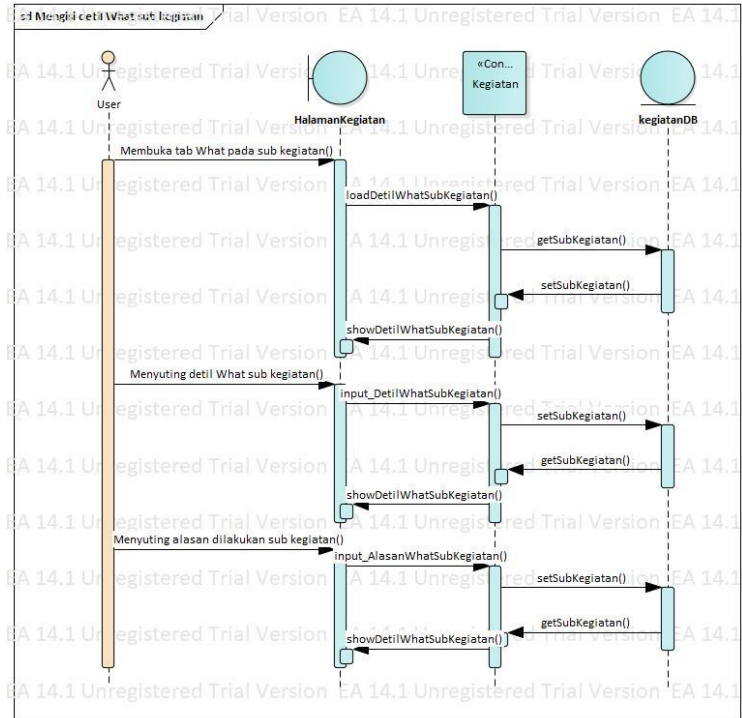
Gambar 4.64 Sequence diagram simulasi ASB e-DevPlan



Gambar 4.65 Sequence diagram melihat kegiatan e-DevPlan



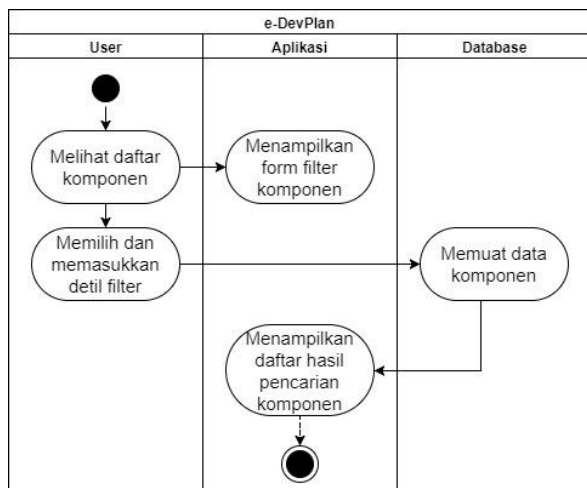
Gambar 4.66 Sequence diagram memilih sub kegiatan e-DevPlan



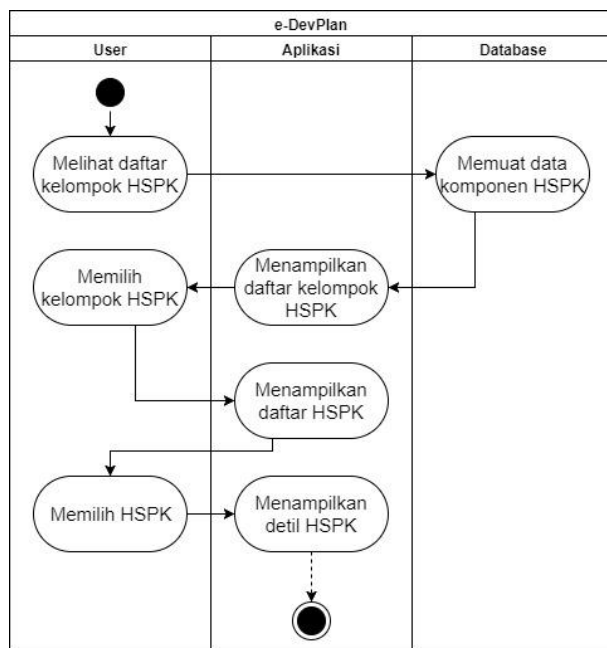
Gambar 4.67 Sequence diagram mengisi detail What sub kegiatan e-DevPlan

4.7.5 Activity Diagram

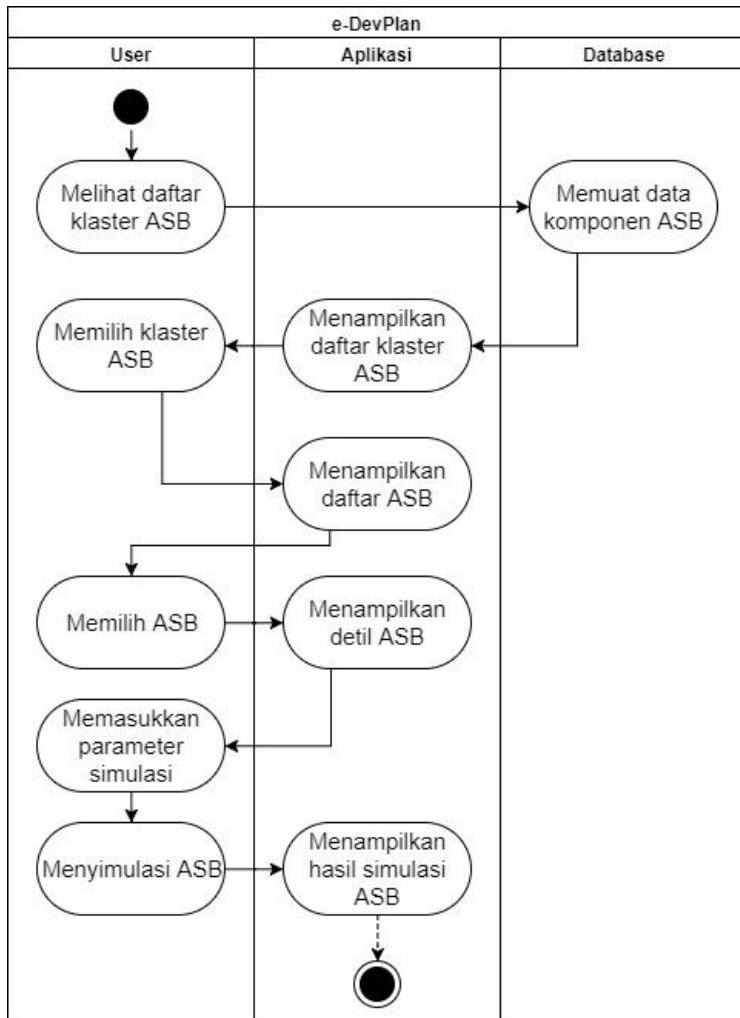
Activity diagram akan menggambarkan aktivitas dan alur aktivitas yang dilakukan dalam sebuah proses. Gambar 4.60 adalah *activity diagram* yang menggambarkan aktivitas yang dilakukan dalam aplikasi e-DevPlan.



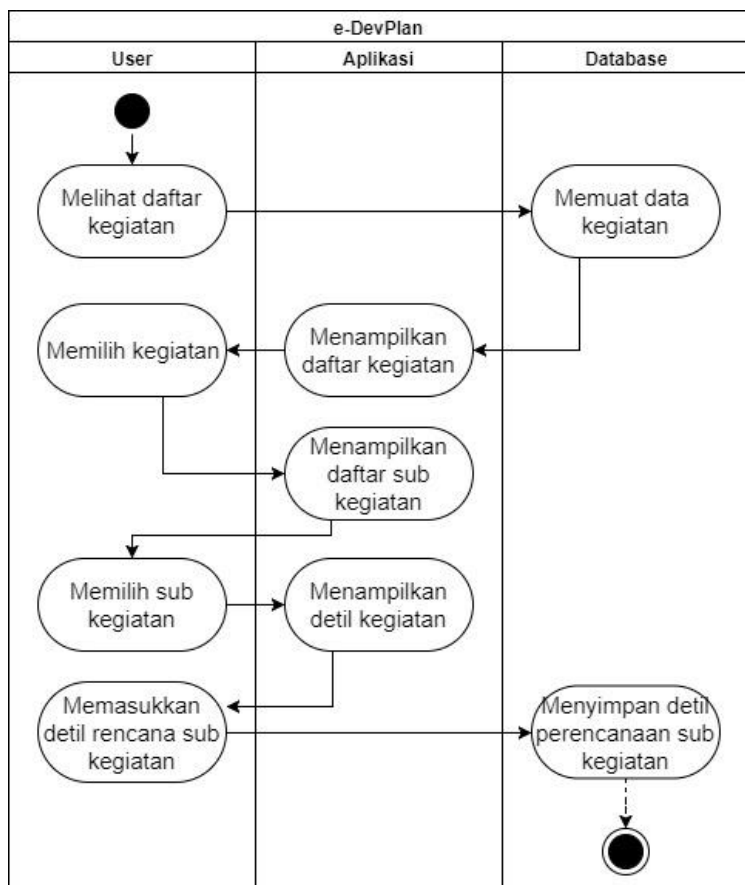
Gambar 4.68 Activity diagram fitur komponen



Gambar 4.69 Activity diagram fitur HSPK



Gambar 4.70 Activity diagram fitur ASB



Gambar 4.71 Activity diagram fitur kegiatan

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan hasil dan pembahasan dari dokumentasi perancangan aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan kedalam bentuk dokumen SKPL. Hasil penelitian, dokumen SKPL, secara lengkap terdapat pada lampiran laporan ini.

5.1 Aplikasi e-Musrenbang

5.1.1 Pendahuluan SKPL

a. Tujuan

e-Musrenbang merupakan aplikasi perencanaan berbasis website yang dibangun untuk mendukung upaya sinergi perencanaan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah dalam penyusunan Rencana Kerja Pemerintah Daerah. Dikembangkannya e-Musrenbang berbasis website ini diharapkan dapat membantu mempermudah proses sinergi perencanaan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah khususnya sinergi perencanaan dan penganggaran yang disesuaikan dengan kebutuhan; serta mendorong penerapan prinsip-prinsip governance (partisipatif, transparan, efektif dan efisiensi, serta akuntabel) dalam pemberian pelayanan publik.

b. Ruang Lingkup Perangkat Lunak

Dalam dokumen ini ruang lingkup yang dicakup dari aplikasi e-Musrenbang mulai dari fitur yang digunakan oleh Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD. e-Musrenbang berupa aplikasi berbasis *web* yang berguna dalam mengumpulkan usulan kegiatan pembangunan masyarakat. Pengumpulan usulan dilakukan oleh Kelurahan melalui aplikasi e-Musrenbang. Setelah usulan dikumpulkan oleh Kelurahan, usulan diverifikasi, prioritas, dan dinilai dengan kriteria oleh Kecamatan. Pada akhirnya usulan

diverifikasi lagi oleh SKPD melalui aplikasi pada pertemuan musrenbang.

Sesuai dengan ringkasan proses bisnis diatas, ruang lingkup aplikasi yang dicakup pada dokumentasi perancangan aplikasi ini mulai dari penggunaan aplikasi dari proses musrenbang kelurahan, musrenbang kecamatan, dan musrenbang SKPD.

c. Target Audience

Audience yang harus memahami dan menggunakan dokumen ini antara lain:

- *Analisis Sistem*, dokumen digunakan sebagai pedoman dalam membuat perancangan sistem atau dalam perbaikan sistem.
- *Programmer*, dokumen dimanfaatkan untuk mengetahui gambaran sistem yang akan dibangun oleh *programmer*.
- *Tester*, dokumen dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan *testing* terhadap fitur-fitur pada aplikasi yang telah dibangun.

d. Definisi, Istilah, dan Singkatan

Guna memberikan gambaran yang sama terhadap beberapa definisi, istilah dan singkatan yang digunakan di dokumen ini, perlu dijelaskan sebagaimana berikut:

Tabel 5.1 Daftar definisi kata, istilah, dan singkatan

Istilah/Singkatan	Definisi
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.
UCD	<i>Use case diagram</i> , pemodelan fungsi yang ada dalam sebuah sistem, disertai dengan informasi aktor pengguna yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.
DFD	<i>Data flow diagram</i> , analisis terstruktur dan metode desain, alat visualisasi untuk menggambarkan model logika dan

	mengekspresikan transformasi data dalam suatu sistem. DFD termasuk mekanisme untuk memodelkan aliran data yang mendukung dekomposisi untuk mengilustrasikan rincian aliran data dan fungsi dari sebuah sistem.
Activity Diagram	Diagram yang menggambarkan alur aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir.
IPL	Informasi permasalahan lingkungan, memiliki makna secara harifiah.
PD	Perangkat daerah, memiliki definisi yang sama dengan SKPD.
SKPD	Satuan kerja perangkat daerah, perangkat Pemerintah Daerah (Provinsi maupun Kabupaten/Kota) di Indonesia. SKPD adalah pelaksana fungsi eksekutif yang harus berkoordinasi agar penyelenggaraan pemerintahan berjalan dengan baik. Pada dokumen ini SKPD lebih mengarah pada Dinas kota Surabaya.
Musrenbang	Musyawarah Perencanaan Pembangunan, forum antarpelaku dalam rangka menyusun rencana pembangunan Nasional dan rencana pembangunan Daerah. Musrenbang diatur dalam Undang-Undang no. 25 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional dan diatur oleh Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas untuk tingkat nasional dan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda).

5.1.2 Deskripsi Umum

Aplikasi e-Musrenbang adalah aplikasi yang membantu dalam melakukan pengumpulan usulan pembangunan daerah dari penduduk per kelurahan menggunakan suatu sistem online dan usulan itu nantinya bisa tersimpan untuk dapat diverifikasi oleh pihak kecamatan tiap daerah dan nantinya usulan-usulan yang telah diverifikasi dapat diakses oleh Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) untuk dapat dipilih dalam forum SKPD untuk dijadikan salah satu bagian perencanaan pembangunan daerah kota Surabaya. Berikut fungsi-fungsi dari aplikasi e-Musrenbang.

Tabel 5.2 Daftar Use case e-Musrenbang

Kode Use Case	Nama Use Case
UC.01	Login
UC.02	Logout
UC.03	Mengubah password akun
UC.04	Membuka halaman utama
UC.05	Mengunduh tata cara musrenbang
UC.06	Membuka kamus usulan
UC.07	Melihat usulan masuk
UC.08	Melihat usulan utama
UC.09	Melihat usulan cadangan
UC.10	Melihat usulan komunitas
UC.11	Memasukkan usulan baru
UC.12	Mengubah keterangan usulan
UC.13	Mengubah volume usulan
UC.14	Menghapus usulan
UC.15	Mengunggah foto lokasi usulan
UC.16	Memetakan lokasi usulan
UC.17	Mengangkat status usulan menjadi terpilih
UC.18	Melihat usulan terpilih
UC.19	Mengirim usulan

UC.20	Membatalkan usulan terpilih
UC.21	Memantau usulan
UC.22	Melihat IPL
UC.23	Menambah IPL
UC.24	Menghapus IPL
UC.25	Mengunggah foto lokasi IPL
UC.26	Memetakan lokasi IPL
UC.27	Mengunduh dokumen alur musrenbang
UC.28	Melihat tabel persiapan kecamatan
UC.29	Verifikasi tabel prioritas kegiatan kecamatan
UC.30	Verifikasi tabel prioritas PD
UC.31	Mengusulkan kriteria baru
UC.32	Mengubah lokasi usulan
UC.33	Menilai prioritas kegiatan sesuai kriteria
UC.34	Mengulas tabel prioritas PD
UC.35	Mengulas usulan yang tidak dikirim
UC.36	Mencetak berita acara musrenbang kecamatan
UC.37	Menambahkan usulan di tingkat kecamatan
UC.38	Mengunduh dokumen usulan masuk
UC.39	Mengunduh dokumen IPL
UC.40	Memverifikasi usulan masuk
UC.41	Mengedit keterangan survey usulan
UC.42	Menyetujui usulan
UC.43	Menolak usulan
UC.44	Mencetak berita acara forum SKPD

Aplikasi E-Musrenbang merupakan produk yang digunakan oleh pihak pemerintahan kota Surabaya, yaitu Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko). Aplikasi ini digunakan oleh pengguna yang mempunyai peran sebagai berikut:

- Pihak Kelurahan, sebagai pemberi usulan pembangunan. Usulan dikumpulkan dalam satu *pool* per kelurahan.

- Pihak kecamatan, memiliki peran dalam menverifikasi usulan yang telah dikumpulkan, memastikan bahwa usulan dapat dilakukan dan tidak memiliki masalah eksternal.
- Pihak SKPD, sebagai pemilih usulan pembangunan akhir. Usulan yang telah diverifikasi dan telah dianggap usulan *final* dari kelurahan dipilih oleh tim SKPD dalam forum SKPD untuk dimasukkan dalam perencanaan pembangunan kota Surabaya.

5.1.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan tampilan dari aplikasi E-Musrenbang. Berikut daftar *interface* halaman aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsional dideskripsikan.

Tabel 5.3 Kebutuhan antarmuka aplikasi

Kode	Nama Antarmuka	Deskripsi
AM.01	Desain Halaman Utama Aplikasi	Desain ini digunakan untuk menampilkan fitur-fitur utama pada aplikasi seperti login, kamus usulan, pagu anggaran wilayah, dan fitur yang terdapat pada masing-masing jenis akun.
AM.02	Desain Kamus Usulan	Desain yang digunakan dalam menampilkan seluruh jenis usulan yang ada pada E-Musrenbang, Kamus Usulan akan menampilkan klasifikasi usulan, plafon anggaran usulan, satuan dalam usulan, pelaksana usulan dan tingkat pengusulan.
AM.03	Desain Halaman Usulan	Desain halaman ini digunakan untuk 3 fitur pada aplikasi, Usulan Utama, Usulan Cadangan, Usulan

		Terpilih dan Usulan Komunitas. Halaman ini akan menampilkan usulan yang telah dimasukkan serta informasi yang melekat pada usulan. Pada halaman ini juga pengguna dapat mengakses fitur-fitur, seperti edit keterangan, edit volume, unggah foto usulan, pemetaan usulan dan mengatur status usulan, sesuai hak akses akun.
AM.04	Form Pilih Jenis Usulan	Form yang digunakan dalam menampilkan jenis usulan yang akan dipilih saat melakukan input usulan, form ini juga disertai dengan box yang diisi dengan keyword jenis usulan yang dicari.
AM.05	Form Input Detil Usulan	Form yang digunakan dalam menginput data pada usulan baru yang akan dibuat, seperti lokasi usulan, volume usulan, nama pengusul, dll.
AM.06	Desain Fitur Pemetaan	Desain ini digunakan dalam halaman dimana pengusul memetakan usulan yang telah mereka buat
AM.07	Pop up Pemetaan	Pop up yang akan muncul ketika pengusul mencoba untuk menyimpan pemetaan yang telah mereka ubah
AM.08	Pop up Edit Pemetaan	Pop up yang muncul ketika pengusul mencoba untuk memetakan kembali pemetaan usulan yang mereka telah lakukan sebelumnya.

AM.09	Desain Halaman Pantau Usulan	Desain yang digunakan saat <i>user</i> menggunakan fitur pantau usulan, disini akan ditampilkan usulan yang telah masuk dan status usulan.
AM.10	Desain Halaman Pencarian Usulan Massuk	Desain ini digunakan untuk halaman pencarian usulan masuk. Halaman ini akan berisikan filter usulan dan tabel hasil pencarian usulan.
AM.11	Form Filter Pencarian Usulan	Form yang digunakan saat <i>user</i> mencari suatu usulan dengan data yang spesifik, form berisikan balok-balok isian yang dapat diisi dengan data yang digunakan sebagai <i>pin-point</i> pencarian usulan yang telah masuk.
AM.12	Desain Halaman Informasi Pemasalahan Lingkungan	Desain yang digunakan dalam fitur aspirasi permasalahan lingkungan, desain ini akan menampilkan jenis-jenis permasalahan lingkungan yang nantinya dipilih sesuai dengan keadaan daerah masing-masing pengusul
AM.13	Form Informasi Permasalahan Lingkungan	Form yang digunakan dalam menginput detil mengenai aspirasi yang telah pilih oleh pengusul
AM.14	Form Login	Form yang digunakan dalam melakukan login akun
AM.15	Form Perubahan Password	Form yang digunakan dalam mengubah password akun

AM.16	Desain halaman Pesiapan Musrenbang Kecamatan	Halaman ini digunakan untuk menampilkan tabel dengan daftar prioritas, kriteria, dan tahun pengerjaan kegiatan. Ketiga tersebut nantinya menjadi penentu hasil verifikasi usulan pada musrenbang kecamatan.
AM.17	Form usulan kriteria lain dari kecamatan	Form yang digunakan dalam mengusulkan kriteria lain dalam melakukan prioritas pengerjaan usulan
AM.18	Desain halaman berita acara	Halaman ini digunakan untuk menginput detil berita acara dan mencetak berita acara.
AM.19	Form berita acara	Form ini digunakan untuk menginput detil berita acara, seperti nama pimpinan rapat musrenbang, lokasi musrenbang, dan detil proses musrenbang lainnya

5.1.4 Fitur Sistem

Pada bagian ini dijelaskan fitur yang ada pada aplikasi E-Musrenbang.

Tabel 5.4 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-Musrenbang

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
KF.01	Fitur Autentifikasi	Pada fitur autentifikasi dibagi menjadi dua aktivitas yang dapat dilakukan yaitu <i>login</i> , <i>logout</i> dan ubah <i>password</i> .
KF.02	Fitur kamus usulan	Pada fitur kamus usulan pengunjung <i>website</i> dapat melihat jenis-jenis usulan apa saja yang dapat diusulkan pada tingkat Kelurahan. Kamus usulan juga mendetilkkan jenis usulan, seperti satuan unit yang dipakai untuk suatu usulan, jenis usulan (fisik atau non-fisik), dan Perangkat Daerah yang bertanggung jawab akan pelaksanaan usulan tersebut.
KF.03	Fitur <i>Homepage</i>	Pada fitur homepage akan memiliki beberapa perbedaan ditiap jenis akun. Secara general tiap <i>homepage</i> akan menjelaskan apa yang harus dilakukan dari <i>user</i> dalam aplikasi musrebang, batasan pagu anggaran per wilayah, dan lain-lain
KF.04	Fitur tata cara	Pada fitur tata cara terdapat tombol untuk melakukan unduh tata cara. Fitur ini terdapat pada akun Kelurahan dan Kecamatan, menjelaskan bagaimana cara menggunakan e-Musrenbang dilakukan.

KF.05	Fitur pencarian usulan	Pada fitur log estimasi terdapat riwayat aplikasi yang sudah pernah di estimasi dimana tampilan berbentuk tabel sehingga pengguna dapat melihat secara lebih detail.
KF.06	Fitur input usulan utama	Fitur ini digunakan dalam memasukkan usulan yang telah diditilkan kedalam sistem. Fitur ini digunakan oleh kelurahan yang nantinya dapat dipilih untuk dilanjutkan verifikasi pada pihak kecamatan
KF.07	Fitur input usulan cadangan	Memiliki kesamaan seperti fitur input usulan utama, namun usulan yang dihasilkan pada fitur ini akan digunakan hanya untuk memenuhi penggunaan anggaran ketika usulan utama pada akhirnya tidak dapat dilaksanakan.
KF.08	Fitur input usulan komunitas	Fitur input usulan komunitas adalah fitur input usulan yang diutamakan untuk komunitas dalam sebuah kelurahan, seperti karang taruna atau pelatihan untuk ibu-ibu rumah tangga. Usulan yang dihasilkan berupa usulan non-fisik seperti pelatihan atau peralatan yang dibutuhkan dalam kelurahan.

KF.09	Fitur memilih usulan masuk	Ketika usulan telah selesai dibuat, usulan tersebut dapat dipilih untuk dikirimkan ke pihak kecamatan untuk dilakukan verifikasi, contoh mengecek kepemilikan tanah terkait usulan yang dibuat.
KF.10	Fitur CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>)	Fitur ini digunakan pada seluruh fitur input usulan, digunakan agar pembuatan usulan baru, membaca usulan masuk, mengedit usulan dan menghapus usulan yang telah dibuat dapat dilakukan.
KF.11	Fitur unggah foto	Fitur ini digunakan dalam fitur input usulan, dimaksudkan untuk menyertakan foto lokasi untuk mempermudah pelaksanaan pengecekan lokasi oleh kelurahan.
KF.12	Fitur pemetaan usulan	Fitur ini digunakan untuk memetakan usulan yang dibuat, gambaran awal dimana usulan akan dilakukan.
KF.13	Fitur kirim usulan ke kecamatan	Setelah usulan yang dibuat dipilih oleh kelurahan, usulan dikirimkan ke pihak kecamatan untuk dilakukan verifikasi.
KF.14	Fitur pantau usulan	Fitur ini digunakan untuk menampilkan daftar usulan sesuai dengan wilayah yang diatur oleh kelurahan dan kecamatan, digunakan untuk mempermudah melihat progres/status dari usulan yang telah dibuat.

KF.15	Fitur informasi permasalahan lingkungan (IPL)	Fitur ini digunakan untuk memasukkan informasi permasalahan yang ada pada suatu lokasi dalam kelurahan.
KF.16	Fitur unggah surat pernyataan	Fitur ini digunakan dalam pembuatan usulan. Dimaksudkan untuk memastikan pembangunan yang dilakukan berdasarkan usulan diterima oleh pemilik tanah lokasi usulan.
KF.17	Fitur persiapan musrenbang	Fitur ini digunakan oleh kecamatan sebelum dilaksanakannya musrenbang tingkat kecamatan. Tabel persiapan akan diberikan dari pihak Bappeko untuk dilakukan verifikasi terlebih dahulu oleh kecamatan dan nantinya digunakan dalam memverifikasi usulan ke tingkat lanjutan.
KF.18	Fitur berita acara	Fitur berita acara berguna untuk menghasilkan file dokumen yang berisikan kesimpulan dari pelaksanaan musrenbang pada tingkat kecamatan dan forum SKPD. Fitur ini digunakan oleh kecamatan dan SKPD. Hasil berupa detail pelaksanaan musrenbang, usulan yang diverifikasi dan informasi permasalahan lingkungan.

KF.19	Fitur verifikasi usulan	Fitur ini digunakan oleh kecamatan dan SKPD dalam melakukan verifikasi pada usulan yang telah dikirimkan. Kecamatan dan SKPD akan menentukan dalam menyetujui dan menolak usulan yang dikirimkan serta memberikan alasan dari keputusan tersebut sesuai dari proses penilaian dan verifikasi.
KF.20	Fitur simpan daftar usulan dan IPL	Fitur ini digunakan oleh SKPD untuk menyimpan dan mencetak dokumen yang berisikan daftar usulan yang ditangani oleh SKPD beserta IPL.

5.1.5 Kebutuhan Non-Fungsional

a. Kebutuhan Kualitas Aplikasi

- Aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah dispesifikasikan (KNF.01)
- Rancangan antar muka aplikasi yang *user friendly* (KNF.02)
- Aplikasi dapat dijalankan di aplikasi *web browser* yang berbeda-beda (KNF.03)

b. Kebutuhan Sistem

- Aplikasi hanya bisa dijalankan dengan bantuan sebuah web browser yang *up-to-date* dan sistem operasi yang ada pada komputer *user* (KNF.04)
- Adanya fasilitas pencarian untuk memudahkan pengguna dalam mencari fitur atau informasi terkait yang ada dalam aplikasi E-Musrenbang (KNF.05)

c. Kebutuhan Kinerja

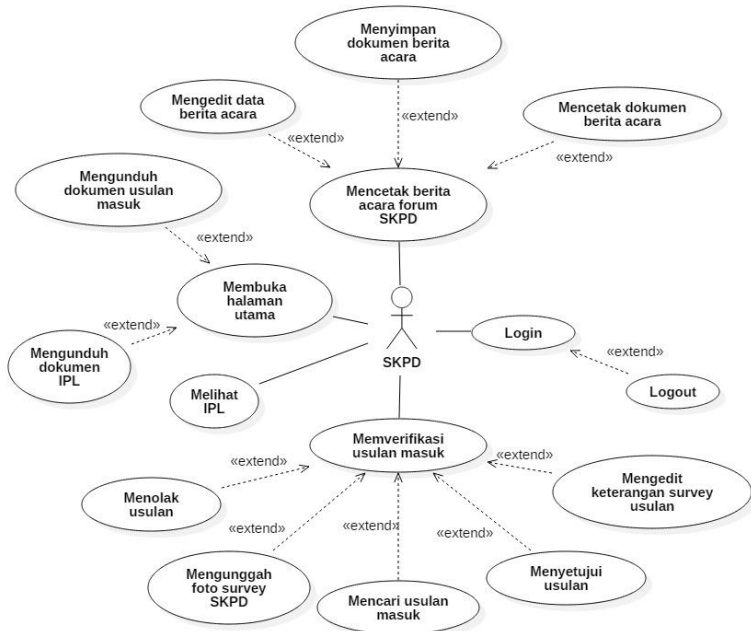
- Aplikasi E-Musrenbang dapat diakses lebih dari satu komputer diwaktu yang bersamaan (KNF.06)

5.1.6 Model Analisis

Pada bagian ini dilampirkan hasil analisis kebutuhan dalam bentuk diagram dan tabel deskripsi untuk tiap use case yang ada pada aplikasi E-Musrenbang.

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk memodelkan kelakuan (behaviour) sistem yang akan dibuat. Dalam use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Berikut use case diagram dari aplikasi e-Musrenbang diilustrasikan.



Gambar 5.1 UCD aktor SKPD

Gambar 5.2 UCD aktor Kelurahan

b. Use Case Description

Pada sub-bagian ini dijelaskan mengenai setiap use case yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya secara mendetil dan lengkap.

Tabel 5.5 Use case description Membuka kamus usulan

Nama use case	Membuka kamus usulan		
Nomor use case	UC.06		
Aktor	Kelurahan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengetahui jenis usulan yang dapat diusulkan		
Precondition	Akun pengguna berada pada <i>homepage</i> aplikasi		
Pemicu	Pengguna menekan tombol kamus usulan		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol Kamus Usulan	Sistem menampilkan halaman kamus usulan yang menampilkan daftar usulan
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna berada pada halaman kamus usulan		

Tabel 5.6 Use case description Melihat usulan masuk

Nama use case	Melihat usulan masuk		
Nomor use case	UC.07		
Aktor	Kelurahan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar pengujung dapat melihat usulan yang sudah masuk		
Precondition	Akun pengguna berada pada <i>homepage</i>		
Pemicu	Pengguna ingin menekan tombol Usulan pada <i>homepage</i>		

Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol Usulan	Sistem menampilkan form pencarian usulan yang menampilkan <i>container</i> “Filter Usulan” dengan <i>dropdown lists</i> kategori usulan.
	2.	Pengguna memilih kategori usulan pada form pencarian	Sistem menampilkan <i>container</i> “Filter Usulan” dengan pilihan <i>dropdown</i> dari pengguna ditampilkan
	3	Pengguna menekan tombol tampilkan	Sistem menampilkan <i>container</i> “Hasil Pencarian Usulan Masuk”
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika sistem menampilkan hasil pencarian sesuai dengan pilihan kategori pencarian		

Tabel 5.7 Use case description Melihat usulan utama

Nama use case

Melihat usulan utama

Nomor use case	UC.08		
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan utama yang telah masuk		
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Utama		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol usulan utama	Sistem menampilkan halaman usulan utama dan menampilkan <i>container</i> “Daftar Usulan”
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan utama		

Tabel 5.8 Use case description Melihat usulan cadangan

Nama use case	Melihat usulan cadangan		
Nomor use case	UC.09		
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan cadangan yang telah masuk		
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Cadangan		
Main Course	No	Aktor	Sistem

	1.	Pengguna menekan tombol usulan cadangan	Sistem menampilkan halaman usulan cadangan dan menampilkan <i>container</i> “Daftar Usulan”
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan cadangan		

Tabel 5.9 Use case description Melihat usulan cadangan

Nama use case	Melihat usulan komunitas		
Nomor use case	UC.10		
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan		
Deskripsi	Use case ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan komunitas yang telah masuk		
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Komunitas		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol usulan cadangan	Sistem menampilkan halaman usulan komunitas dan menampilkan <i>container</i> “Daftar Usulan”
Alternate Course	-		

Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan komunitas
------------	---

Tabel 5.10 Use case description Memasukkan usulan baru

Nama use case	Memasukkan usulan baru		
Nomor use case	UC.11		
Aktor	Kelurahan		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar pengguna dapat memasukkan usulan baru ke sistem		
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan dan telah berada di salah satu dari ketiga halaman berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Usulan utama • Usulan cadangan • Usulan komunitas 		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Tambah Usulan		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol tambah usulan	Sistem menampilkan form pilih usulan yang berisi tabel jenis usulan yang dapat dipilih oleh pengguna dalam <i>container</i> bernama “Usulan Non Fisik” dan “Usulan Fisik”
	2.	Pengguna memilih jenis usulan	Sistem menampilkan form detil usulan baru dengan field

			volume, lokasi, keterangan kebutuhan, nama pengusul, alamat pengusul, dan kontak pengusul serta <i>multi choices</i> kondisi, tingkat kebutuhan, dan dampak pengguna.
	3.	Pengguna mengisikan detil usulan baru pada <i>field</i> dan memilih <i>multi-choices</i> pada form detil usulan baru	Sistem menampilkan form detil usulan baru yang berisikan detil yang diinput pengguna
	4	Pengguna menekan tombol simpan	Sistem menyimpan detil usulan baru dan menampilkan kembali halaman usulan dengan usulan baru terpapar dalam halam
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna dapat melakukan pencarian jenis usulan dengan menginputkan <i>keyword</i> jenis usulan saat memilih jenis dari usulan baru 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna harus mengupload surat pernyataan persil jika jenis usulan yang dipilih berkenaan dengan penggunaan persil milik instansi atau individu lain
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan kembali halaman usulan dengan usulan baru telah terpapar pada halaman

Tabel 5.11 Use case description Mengubah keterangan usulan

Nama use case	Mengubah keterangan usulan		
Nomor use case	UC.12		
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan		
Deskripsi	Use case ini dimaksudkan agar aktor dapat mengubah keterangan dari usulan yang telah masuk		
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan dan berada disalah satu halaman usulan		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Edit keterangan		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna mengisi keterangan baru pada <i>field</i>	Sistem menampilkan <i>field</i> untuk menginput keterangan baru
	2	Pengguna menekan tombol simpan	Sistem menampilkan halaman usulan dengan usulan yang telah diubah keterangannya
Alternate Course	-		

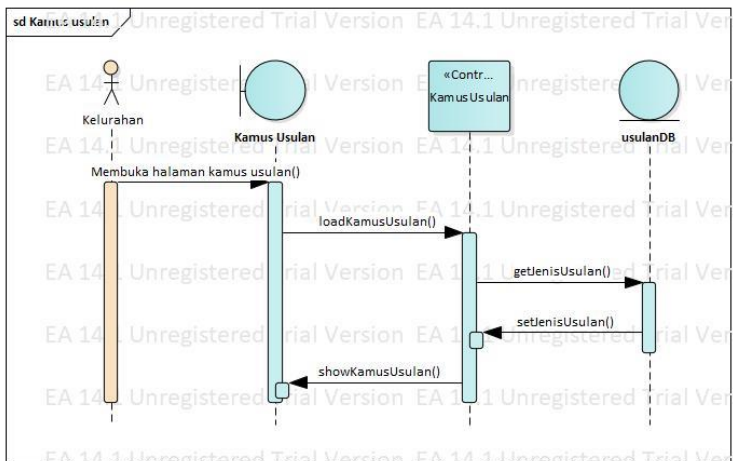
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan usulan dengan keterangan yang baru diisikan
------------	--

Tabel 5.12 Use case description Mengubah volume usulan

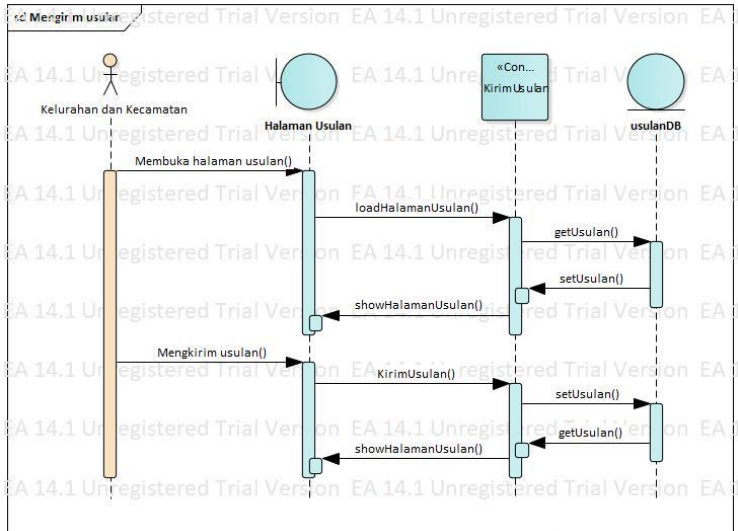
Nama use case	Mengubah volume usulan		
Nomor use case	UC.13		
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD		
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengubah volume ukuran dari usulan		
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> • Akun pengguna telah <i>login</i> • Sudah terdapat usulan masuk yang siap dilakukan perubahan volume • Pengguna berada pada halaman usulan 		
Pemicu	Pengguna menekan tombol Edit Volume		
Main Course	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna mengisikan volume baru pada <i>field</i>	Sistem menampilkan <i>field</i> untuk menginput volume baru
	2	Pengguna menekan tombol simpan	Sistem menampilkan halaman usulan dengan volume usulan yang telah diubah
Alternate Course	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan usulan dengan volume yang baru diisikan		

c. Sequence Diagram

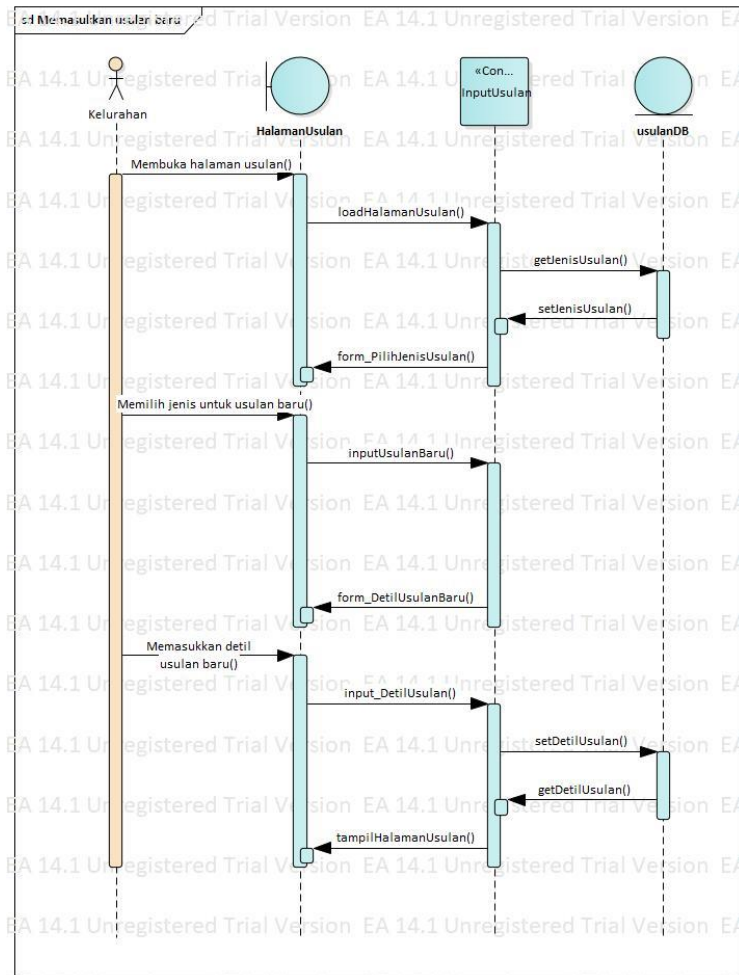
Sequence Diagram adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. *Sequence diagram* dibaca dari atas ke bawah seperti flow pada suatu *use case*. Interaksi antar objek digambarkan dengan serangkaian pesan yang saling bertukar antar objek untuk menjelaskan fungsional skenario. Satu objek digambarkan pada garis vertikal, berjajar dengan objek lain, dihubungkan dengan panah horisontal yang berisi pesan antar objek.



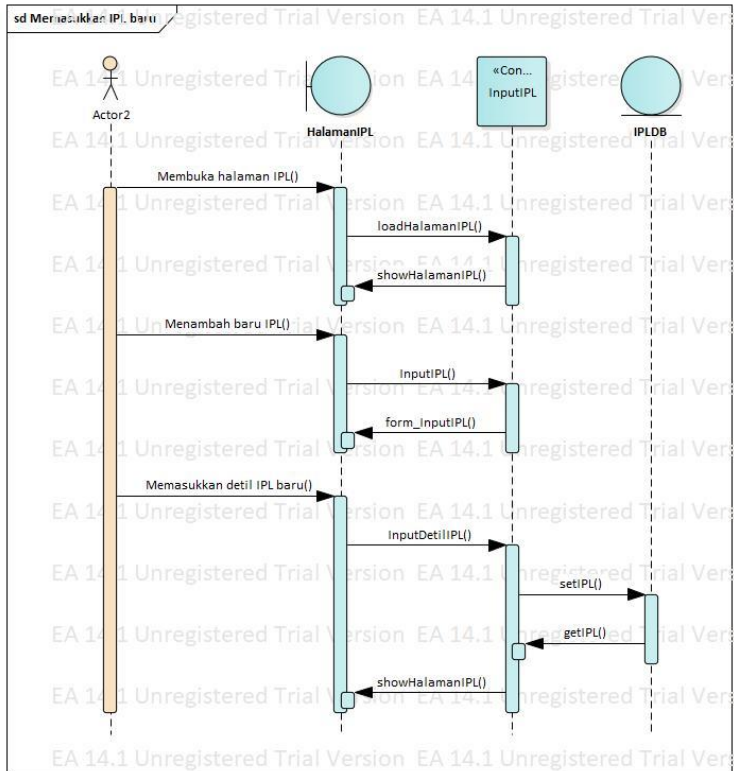
Gambar 5.4 Sequence diagram melihat kamus usulan e-Musrenbang



Gambar 5.5 Sequence diagram mengirim usulan e-Musrenbang



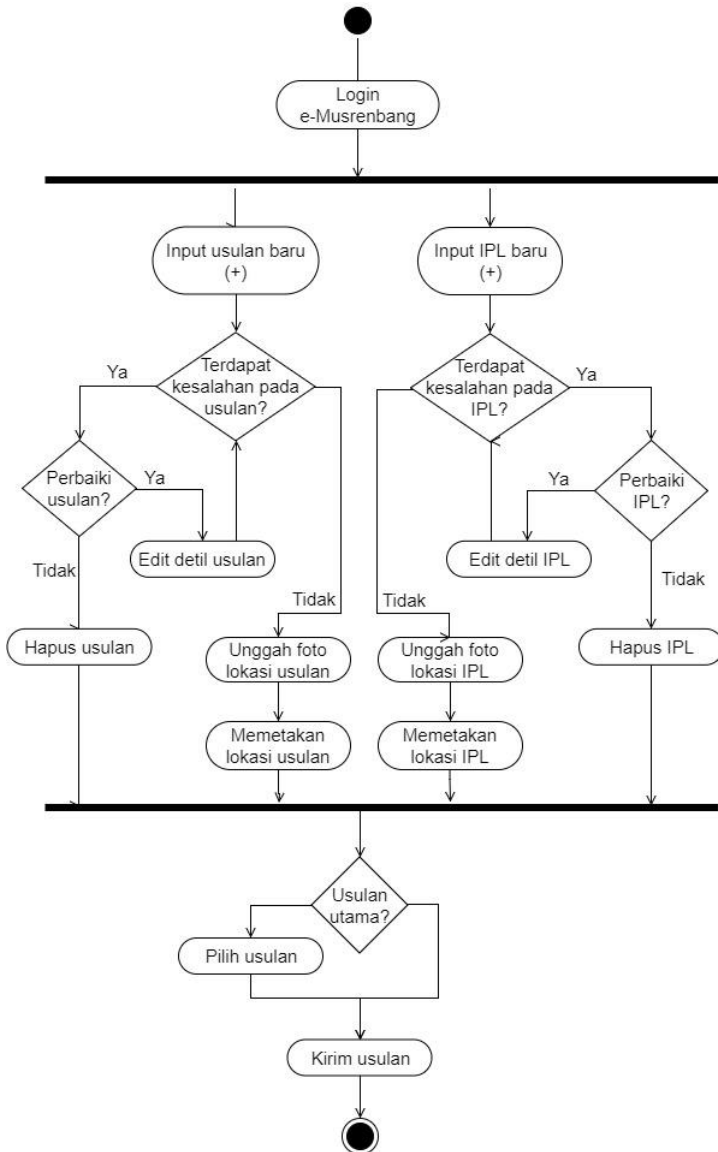
Gambar 5.6 Sequence diagram memasukkan usulan baru e-Musrenbang



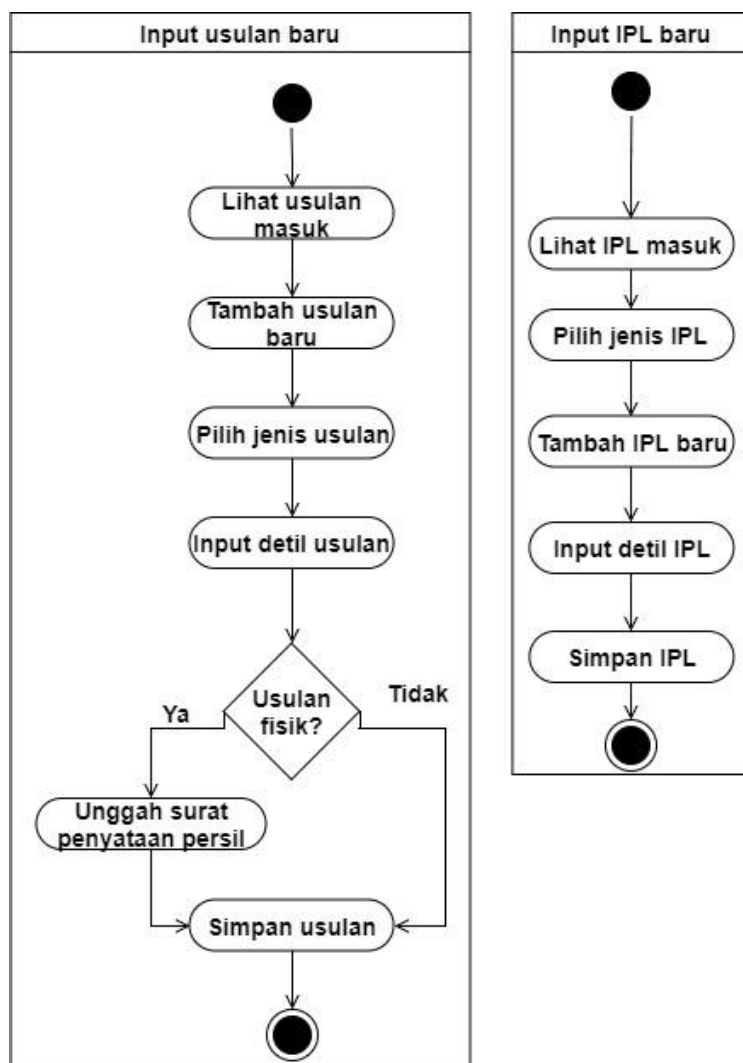
Gambar 5.7 Sequence diagram memasukkan IPL baru e-Musrenbang

d. Activity Diagram

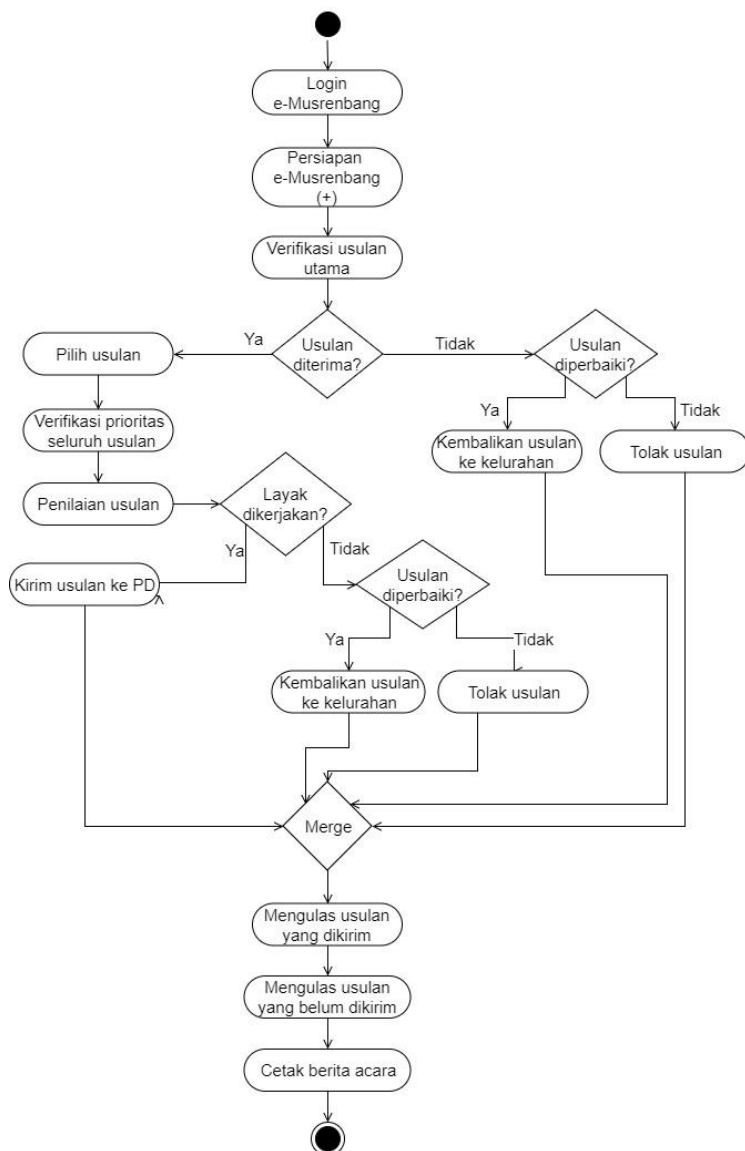
Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Pada bagian ini akan dipaparkan activity diagram dari e-Musrenbang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan aktor aplikasi.



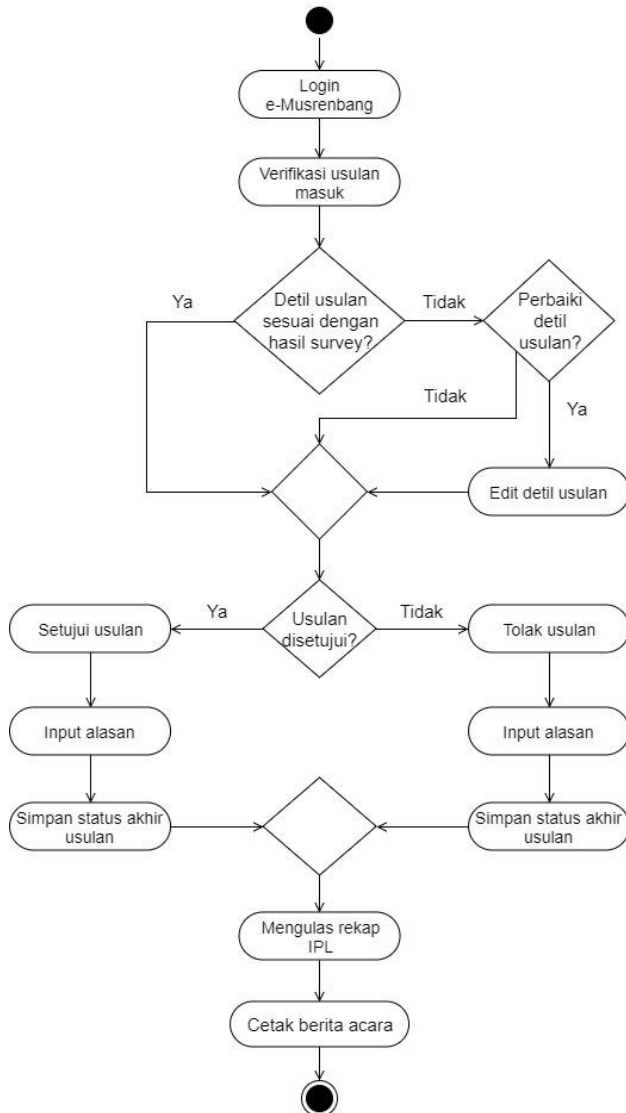
Gambar 5.8 Activity Diagram e-Musrenbang Kelurahan



Gambar 5.9 Dekomposisi aktivitas Input usulan baru dan Input IPL baru



Gambar 5.10 Activity Diagram e-Musrenbang Kecamatan



Gambar 5.11 Activity Diagram e-Musrenbang SKPD

5.2 Aplikasi e-DevPlan

5.2.1 Pendahuluan SKPL

a. Tujuan

e-DevPlan merupakan aplikasi perencanaan anggaran kegiatan perangkat daerah (PD) yang berbasis website. Aplikasi ini digunakan untuk mendukung perencanaan anggaran dan beban kerja dari kegiatan yang dilakukan satuan perangkat daerah (SKPD). Dokumen ini akan berisikan tentang kebutuhan pengguna serta perancangan yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna tersebut.

b. Ruang Lingkup Perangkat Lunak

Dalam dokumen ini ruang lingkup yang dicakup dari aplikasi e-DevPlan mulai dari fitur yang digunakan oleh SKPD dalam menginput detil dari kegiatan yang mereka lakukan. Aplikasi ini dimulai dengan penampilan komponen-komponen dari kegiatan, penampilan harga satuan pokok kegiatan (HSPK), fitur analisis standar belanja (ASB), dan fitur perencanaan kegiatan.

c. Target Audience

Audience yang harus memahami dan menggunakan dokumen ini antara lain:

- *Analisis Sistem*, dokumen digunakan sebagai pedoman dalam membuat perancangan sistem atau dalam perbaikan sistem.
- *Programmer*, dokumen dimanfaatkan untuk mengetahui gambaran sistem yang akan dibangun oleh *programmer*.
- *Tester*, dokumen dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan *testing* terhadap fitur-fitur pada aplikasi yang telah dibangun.

d. Definisi, Istilah, dan Singkatan

Guna memberikan gambaran yang sama terhadap beberapa definisi, istilah dan singkatan yang digunakan di dokumen ini, perlu dijelaskan sebagaimana berikut:

Tabel 5.13 Daftar definisi kata, istilah, dan singkatan

Istilah/Singkatan	Definisi
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.
UCD	<i>Use case diagram</i> , pemodelan fungsi yang ada dalam sebuah sistem, disertai dengan informasi aktor pengguna yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.
DFD	<i>Data flow diagram</i> , analisis terstruktur dan metode desain, alat visualisasi untuk menggambarkan model logika dan mengekspresikan transformasi data dalam suatu sistem. DFD termasuk mekanisme untuk memodelkan aliran data yang mendukung dekomposisi untuk mengilustrasikan rincian aliran data dan fungsi dari sebuah sistem.
Activity Diagram	Diagram yang menggambarkan alur aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir.
HSPK	Harga Satuan Pokok Kegiatan
PD	Perangkat daerah, memiliki definisi yang sama dengan SKPD.
SKPD	Satuan kerja perangkat daerah, perangkat Pemerintah Daerah (Provinsi maupun Kabupaten/Kota) di Indonesia. SKPD adalah pelaksana fungsi eksekutif yang

	harus berkoordinasi agar penyelenggaraan pemerintahan berjalan dengan baik. Pada dokumen ini SKPD lebih mengarah pada Dinas kota Surabaya.
Mondalev	Mondalev adalah seorang yang mempunyai tugas untuk memegang kendali terkait capaian <i>output</i> kegiatan.
Kasubid	Kepala Sub Bagian dari Bappeko
Bappeko	Badan Perencanaan Pembangunan Kota, lembaga teknis daerah dibidang penelitian dan perencanaan pembangunan daerah yang dipimpin oleh seorang kepala badan yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Wali kota melalui Sekretaris Daerah.
ASB	Analisis Standar Belanja, salah satu alat untuk mengukur harga wajar sebuah kegiatan, dengan tujuan menilai kewajaran atas beban kerja dan biaya yang digunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan.
SSH	Standar Satuan Harga

5.2.2 Deskripsi Umum

e-DevPlan adalah sebuah alat penyusunan RKPD s/d Kebijakan Umum APBD (KUA) dan Prioritas Plafon Anggaran Sementara (PPAS) kabupaten/provinsi agar dapat terselesaikan dengan mudah, cepat, tepat dan sesuai dengan arahan yang terkandung dalam Permendagri 54 th 2010. Dengan adanya alat bantu

e-Devplan, Bappeda dapat memaksimalkan fungsi Bappeda sebagai fungsi perencana, pengendali dan evaluator karena dimulai dari komponen kegiatan dan paket kegiatan telah disusun otomatis oleh sistem dan sistem juga mampu

menyajikan analisa anggaran yang sangat informatif bagi para pemangku kepentingan. Berikut fungsi-fungsi dari e-DevPlan.

Tabel 5.14 Daftar Use case e-DevPlan

Kode Use Case	Nama Use Case
UC.01	Login
UC.02	Logout
UC.03	Mengubah password akun
UC.04	Membuka halaman utama
UC.05	Mengunduh petunjuk teknis
UC.06	Melihat daftar komponen
UC.07	Melihat daftar HSPK
UC.08	Melihat daftar ASB
UC.09	Simulasi ASB
UC.10	Melihat daftar kegiatan
UC.11	Memilih sub kegiatan
UC.12	Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan
UC.13	Mengisi detil What sub kegiatan
UC.14	Mengisi detil Who sub kegiatan
UC.15	Mengisi detil Where sub kegiatan
UC.16	Mengisi detil How sub kegiatan
UC.17	Mengisi detil When sub kegiatan
UC.18	Mengisi detil Operasional sub kegiatan
UC.19	Merencanakan aktivitas
UC.20	Menambah aktivitas
UC.21	Mengisi detil ASB SSH sub kegiatan
UC.22	Menambah ASB sub kegiatan
UC.23	Menambah HSPK sub kegiatan
UC.24	Menambah komponen musrenbang sub kegiatan
UC.25	Memverifikasi perencanaan sub kegiatan
UC.26	Melihat log status sub kegiatan

Aplikasi E-DevPlan merupakan produk yang digunakan oleh pihak pemerintahan kota Surabaya, yaitu Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko). Aplikasi ini digunakan oleh pengguna yang mempunyai peran sebagai berikut:

- Pihak SKPD, sebagai pengisi rencana kegiatan. Kegiatan yang telah diisikan detail perencanaannya akan diserahkan untuk diverifikasi oleh mondalev (penyelia).
- Mondalev, sebagai penyelia dari *output* perencanaan yang diserahkan oleh SKPD. Penyelia akan memverifikasi perencanaan untuk memastikan bahwa perencanaan yang dilakukan sudah benar dan sesuai dengan kegiatan. Penyelia akan menyerahkan perencanaan kegiatan ke Kasubid Bappeko untuk dilanjutkan verifikasi. Disamping itu, Mondalev juga dapat mengedit data dan detik rencana kegiatan layaknya SKPD jika verifikasi dan perbaikan oleh SKPD waktu penyelenggaran perencanaan kegiatan dirasa sangat terbatas.
- Kasubid, sebagai pemeriksa akhir dari hasil pengisian rencana kegiatan. Berperan sebagai penyelian akhir dan menentukan status final dari rencana kegiatan.

Tabel 5.15 Peran pengguna e-DevPlan

Nama Peran	Peran
SKPD	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi rencana sub kegiatan • Mengubah data dan detail rencana sub kegiatan • Menyerahkan rencana sub kegiatan
Mondalev dan Kasubid	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi rencana sub kegiatan • Mengubah data dan detail rencana sub kegiatan • Memverifikasi rencana sub kegiatan

5.2.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Berikut merupakan tabel daftar kebutuhan antarmuka aplikasi yang ada pada e-DevPlan.

Tabel 5.16 Kebutuhan antarmuka aplikasi

Kode	Nama Antarmuka	Deskripsi
AM.01	Desain Halaman Utama Aplikasi	Desain ini digunakan untuk menampilkan fitur-fitur utama pada aplikasi seperti login dan fitur unduh juknis
AM.02	Form Login	Form digunakan dalam mengisi kredensial akun untuk melakukan <i>login</i>
AM.03	Desain Halaman <i>homepage</i>	Desain halaman ini digunakan sebagai halaman dimana pengguna akan berada setelah melakukan <i>login</i> ke dalam sistem
AM.04	Desain halaman daftar komponen	Desain halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar komponen yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan
AM.05	Form filter komponen	Form yang digunakan mencari komponen kegiatan, menampilkan <i>field</i> yang berguna untuk pengisian <i>keyword</i> dari komponen yang dicari
AM.06	Form tambah aktivitas kegiatan	<i>Pop-up</i> yang digunakan untuk menambahkan aktivitas sub kegiatan pada penjadwalan
AM.07	Form penjadwalan	<i>Pop-up</i> yang digunakan untuk mengalokasikan aktivitas sub kegiatan pada jadwal bulanan sub kegiatan

AM.08	Desain halaman daftar HSPK	Desain halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar HSPK yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan
AM.09	Desain halaman ASB	Desain halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar ASB yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan. Pada halaman ini juga diletakkan fitur simulasi ASB.
AM.10	Form simulasi ASB	Pop up yang muncul ketika pengusul menggunakan fungsi simulasi ASB. Berisikan <i>field</i> yang dapat isikan dengan nilai parameter simulasi.
AM.11	Desain halaman perencanaan kegiatan	Desain yang digunakan saat pengguna akan melakukan perencanaan kegiatan. Menampilkan daftar kegiatan, daftar sub kegiatan, dan detil sub kegiatan
AM.12	Form detil kegiatan	Form yang ditampilkan saat pengguna memilih salah satu sub kegiatan. Berisikan detil kegiatan dan fungsi-fungsi pengisian detil kegiatan
AM.13	Form tambah komponen ASB/HSPK	Form yang digunakan saat pengguna ingin menambahkan komponen, ASB, ataupun HSPK pada sub kegiatan mereka
AM.14	Form tambah komponen musrenbang	Form yang digunakan saat pengguna ingin menambahkan komponen musrenbang pada sub kegiatan mereka

5.2.4 Fitur Sistem

Pada bagian ini dijelaskan kebutuhan fungsional yang dibutuhkan sistem secara detail. Kebutuhan fungsional merupakan fitur yang ada pada aplikasi e-DevPlan.

Tabel 5.17 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-DevPlan

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
KF.01	Fitur Autentifikasi	Pada fitur autentifikasi dibagi menjadi dua aktivitas yang dapat dilakukan yaitu <i>login</i> , <i>logout</i> dan ubah <i>password</i> .
KF.02	Fitur <i>Homepage</i>	Pada fitur homepage akan memiliki beberapa perbedaan di tiap jenis akun. Secara general tiap <i>homepage</i> akan menyapa pengunjung dan menjelaskan apa yang harus dilakukan dari <i>user</i> dalam aplikasi e-DevPlan.
KF.03	Fitur unduh petunjuk teknis	Pada fitur tata cara terdapat tombol untuk melakukan unduh petunjuk teknis dari penggunaan e-DevPlan. Fitur ini terdapat pada setiap akun pengguna e-DevPlan.
KF.04	Fitur daftar komponen	Pada fitur ini ditampilkan daftar komponen barang dari kegiatan beserta standar satuan harga dari komponen tersebut. Pada fitur ini juga disediakan fungsi filter pencarian komponen untuk mempermudah mencari SSH dari sebuah komponen.

KF.05	Fitur daftar HSPK	Fitur ini menampilkan daftar HSPK yang dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan. Daftar HSPK juga menyertakan detil dari HSPK seperti komponen-komponen yang digunakan, jenis satu, dan harga dari HSPK.
KF.06	Fitur ASB	Fitur ini menampilkan daftar ASB yang dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan dan melakukan simulasi ASB. Dalam ASB terdapat kumpulan komponen dan HSPK yang dapat disimulasikan harga anggarannya dengan memasukkan input parameter sesuai dengan jenis ASB yang ingin disimulasikan.
KF.07	Fitur perencanaan kegiatan	Fitur yang digunakan dalam pengisian detil perencanaan kegiatan. Fitur akan menampilkan daftar kegiatan yang harus diisi dengan keterangan 5W1H (<i>What, where, when, who, why, how</i>) kegiatan, keperluan komponen pada kegiatan, perencanaan aktivitas, dan penjadwalan aktivitas kegiatan. Setelah detil perencanaan sub kegiatan terisi secara penuh, SKPD akan mengirimkan sub kegiatan untuk diverifikasi oleh Mondalev dan Kasubid.

KF.08	Fitur penjadwalan kegiatan	Fitur yang digunakan dalam menjadwalkan aktivitas sub kegiatan.
KF.09	Fitur menyerahkan rencana kegiatan	Fitur yang digunakan untuk menyerahkan perencanaan sub kegiatan kepada mondalev dan kasubid untuk dilakukan verifikasi.
KF.10	Fitur verifikasi rencana kegiatan	Fitur ini digunakan oleh mondalev dan kasubid untuk memverifikasi hasil perencanaan sub kegiatan. Dilakukan dengan menyetujui atau menolak rencana sub kegiatan dan disertai input alasan dari hasil verifikasi. Rencana yang ditolak akan dikembalikan ke SKPD untuk diperbaiki detail perencanaannya.

5.2.5 Kebutuhan Non-Fungsional

a. Kebutuhan Kualitas Aplikasi

- Aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah dispesifikasikan (KNF.01)
- Rancangan antar muka aplikasi yang *user friendly* (KNF.02)
- Aplikasi dapat dijalankan di aplikasi *web browser* yang berbeda-beda (KNF.03)

b. Kebutuhan Sistem

- Aplikasi hanya bisa dijalankan dengan bantuan sebuah web browser yang *up-to-date* dan sistem operasi yang ada pada komputer *user* (KNF.04)
- Adanya fasilitas pencarian untuk memudahkan pengguna dalam mencari fitur atau informasi terkait yang ada dalam aplikasi E-Musrenbang (KNF.05)

c. Kebutuhan Kinerja

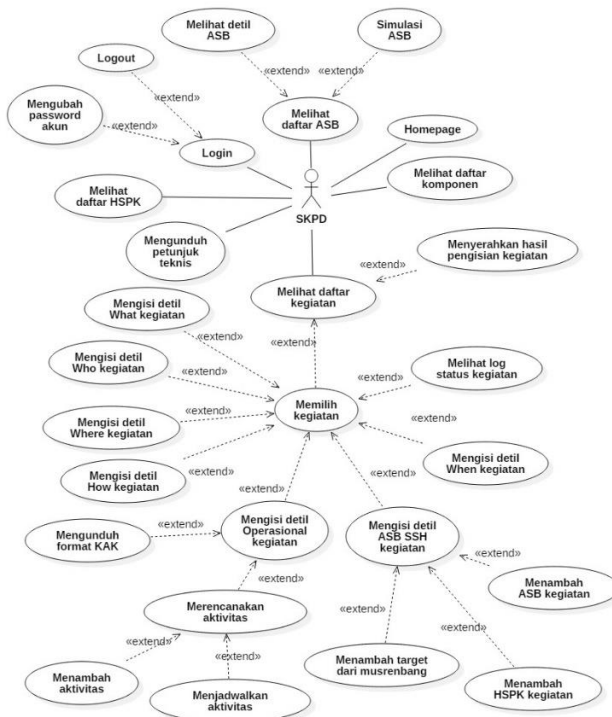
Aplikasi E-Musrenbang dapat diakses lebih dari satu komputer diwaktu yang bersamaan (KNF.06)

5.2.6 Model Analisis

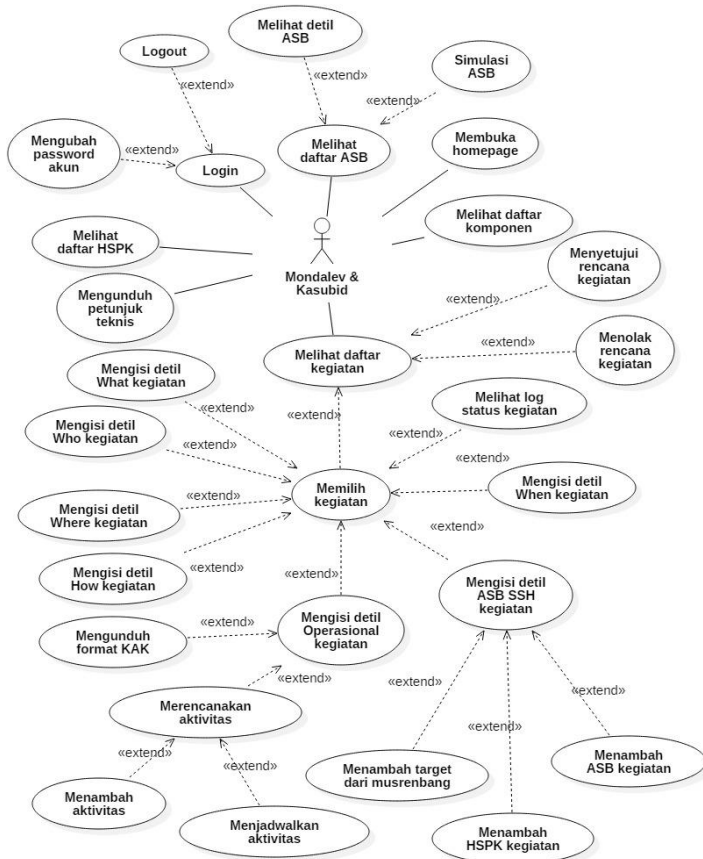
Pada bagian ini dilampirkan hasil analisis kebutuhan dalam bentuk diagram dan tabel deskripsi untuk tiap use case yang ada pada aplikasi e-DevPlan.

a. Use Case Diagram

Dalam use case diagram dideskripsikan interaksi antar aktor dengan sistem yang akan dibuat. Berikut use case diagram dari aplikasi e-DevPlan diilustrasikan.



Gambar 5.12 UCD e-DevPlan aktor SKPD



Gambar 5.13 UCD e-DevPlan aktor Mondalev dan Kasubid

b. Use Case Description

Pada sub bagian ini dijelaskan mengenai setiap use case yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya secara mendetil dan lengkap

Tabel 5.18 Use case description Melihat daftar komponen

Nama use case	Melihat daftar komponen
Nomor use case	UC.06
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengetahui harga satuan dari komponen yang digunakan dalam kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>ter-login</i>
Pemicu	Pengguna menekan tombol Komponen
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 5. Pengguna menekan tombol “Komponen” 6. Sistem menampilkan halaman daftar komponen yang menampilkan fungsi filter hasil penampilan komponen yang disertai empat <i>dropdown list</i> yang berjudul “Kelompok tk.1”, “Kelompok tk.2”, “Kelompok tk.3”, dan “Kelompok tk.4” kategori komponen dan <i>field keyword</i> untuk menfilter pencarian komponen 7. Pengguna memilih kategori kelompok komponen melalui <i>dropdown list</i> dan memasukkan <i>keyword</i> komponen yang dicari dan menekan tombol Tampilkan 8. Sistem menampilkan daftar SSH komponen sesuai filter, yang menampilkan data “Kode”, ”Nama”, ”Satuan”, dan ”Harga”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna dapat melihat daftar SSH komponen sesuai filter pencarian

Tabel 5.19 Use case description Melihat daftar HSPK

Nama use case	Melihat daftar HSPK
---------------	---------------------

Nomor use case	UC.07
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar pengujung dapat melihat daftar HSPK yang digunakan dalam perencanaan kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>ter-login</i>
Pemicu	Pengguna menekan tombol HSPK
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 7. Pengguna menekan tombol HSPK 8. Sistem menampilkan halaman daftar HSPK dan menampilkan <i>container</i> yang berisikan pilihan daftar HSPK 9. Pengguna memilih daftar HSPK 10. Sistem menampilkan kelompok HSPK yang terdapat pada daftar 11. Pengguna memilih HSPK dalam kelompok HSPK 12. Sistem menampilkan detil HSPK yang berisikan data komponen, harga, satuan, koefisien, dan harga total per HSPK
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika sistem menampilkan detil dari HSPK yang dipilih dari daftar HSPK

Tabel 5.20 Use case description Melihat daftar ASB

Nama use case	Melihat daftar ASB
Nomor use case	UC.08
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat ASB yang dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem
Pemicu	Pengguna menekan tombol ASB

Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 7. Pengguna menekan tombol ASB 8. Sistem menampilkan halaman ASB, yang berisikan <i>container</i> yang menampilkan daftar kategori ASB 9. Pengguna memilih daftar kategori ASB 10. Sistem menampilkan ASB yang terdapat pada daftar kategori 11. Pengguna memilih ASB dalam daftar kategori 12. Sistem menampilkan detil ASB yang menunjukkan data komponen, satuan, harga, volume awal, dan parameter pengali dari ASB tersebut Disertai dengan tombol “Simulasi” untuk mensimulasikan ASB
Alternate Course	Pada ASB yang dipilih terdapat komponen dalam belum HSPK, untuk melihat detil HSPK tersebut dapat diklik tombol “?” untuk mendapatkan rincian dari HSPK tersebut
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan daftar ASB dan detil ASB yang dipilih

Tabel 5.21 Use case description Simulasi ASB

Nama use case	Simulasi ASB
Nomor use case	UC.09
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat besar pengeluaran dari suatu ASB dengan melakukan simulasi ASB tersebut.
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dan telah memilih ASB dari daftar ASB
Pemicu	Pengguna menekan tombol Simulasi
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 5. Pengguna menekan tombol “Simulasi” 6. Sistem menampilkan form simulasi ASB yang berisikan <i>field</i> sesuai

	<p>banyak parameter yang dibutuhkan dari ASB tersebut</p> <p>7. Pengguna mengisikan parameter dari simulasi dan menekan tombol “Hitung”</p> <p>8. Sistem menampilkan tabel hasil simulasi ASB dengan data komponen, satuan, harga, volume awal, pengali, dan total anggaran ASB sesuai parameter yang dimasukkan pengguna</p>
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika form simulasi ASB muncul dan hasil simulasi ASB dapat dihasilkan

Tabel 5.22 Use case description Melihat daftar kegiatan

Nama use case	Melihat daftar kegiatan
Nomor use case	UC.10
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat daftar kegiatan yang harus diisikan perencanaannya
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dalam sistem
Pemicu	Pengguna menekan tombol Kegiatan
Main Course	<p>3. Pengguna menekan tombol Kegiatan</p> <p>4. Sistem menampilkan halaman perencanaan kegiatan dan daftar kegiatan beserta total anggaran yang masuk dalam kegiatan tersebut</p>
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman perencanaan

Tabel 5.23 Use case description Memilih sub kegiatan

Nama use case	Memilih sub kegiatan
Nomor use case	UC.11
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat daftar kegiatan yang harus diisikan perencanaannya
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dalam sistem dan telah berada pada halaman perencanaan kegiatan
Pemicu	Pengguna memilih salah satu kegiatan
Main Course	5. Pengguna memilih salah satu kegiatan 6. Sistem menampilkan tabel detil kegiatan berisikan informasi visi, misi, tujuan, sasaran, program, nama, klaster, obyek, output, dan output subtitle dari kegiatan 7. Pengguna memilih salah satu sub kegiatan dari kegiatan 8. Sistem menampilkan detil sub kegiatan dalam bentuk tujuh tab dan satu log status sub kegiatan
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan detil sub kegiatan

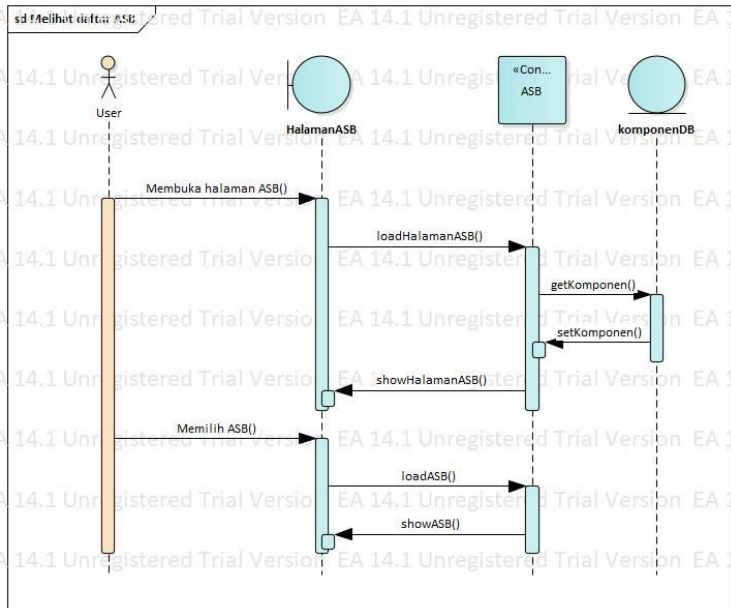
Tabel 5.24 Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan

Nama use case	Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan
Nomor use case	UC.12
Aktor	SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menyerah hasil perencanaan sub kegiatan untuk diverifikasi
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> , berada pada halaman perencanaan kegiatan, terdapat

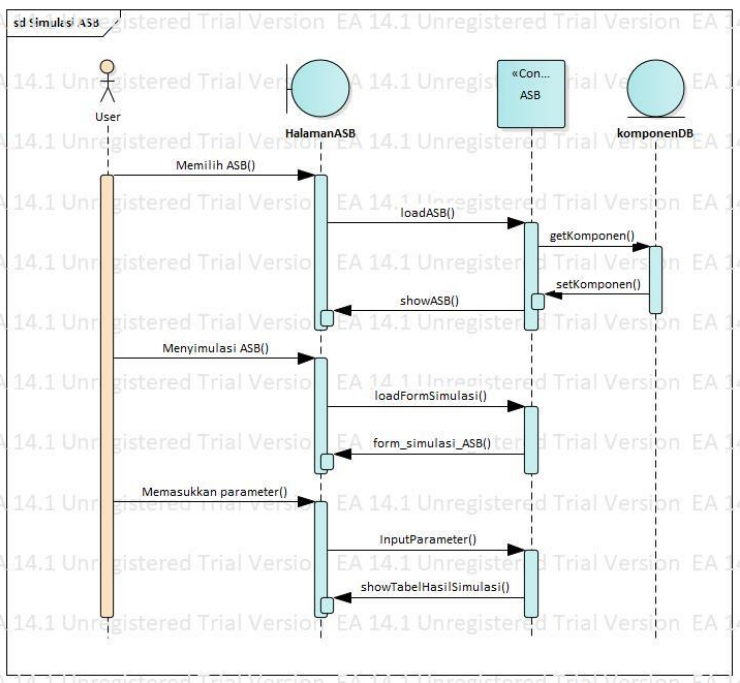
	sub kegiatan detail perencanaan yang sudah terisi penuh
Pemicu	Pengguna menekan tombol Sumbit
Main Course	3. Pengguna menekan tombol Submit 4. Sistem mengirimkan sub kegiatan untuk diverifikasi
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika sub kegiatan telah dapat diverifikasi oleh Mondalev

c. Sequence Diagram

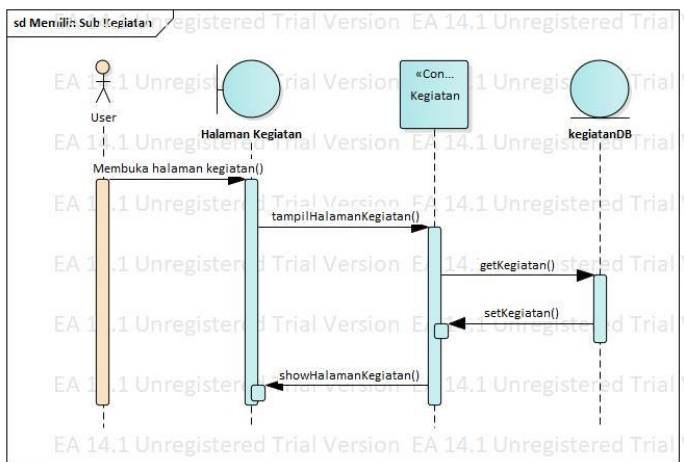
Sequence Diagram adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. *Sequence diagram* dibaca dari atas ke bawah seperti flow pada suatu *use case*. Interaksi antar objek digambarkan dengan serangkaian pesan yang saling bertukar antar objek untuk menjelaskan fungsional skenario. Satu objek digambarkan pada garis vertikal, berjajar dengan objek lain, dihubungkan dengan panah horisontal yang berisi pesan antar objek.



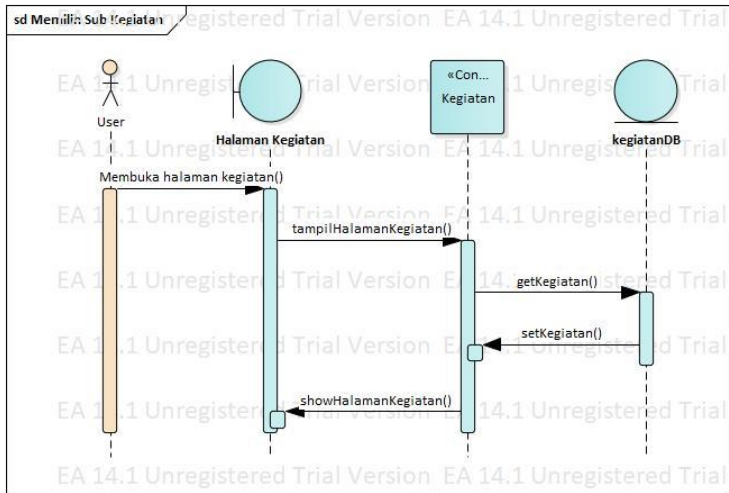
Gambar 5.14 Sequence diagram melihat daftar ASB e-DevPlan



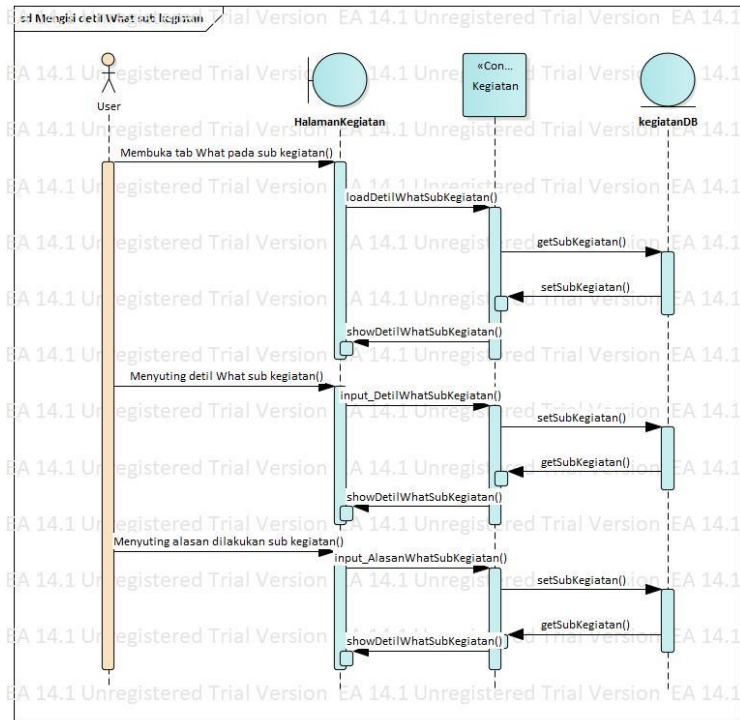
Gambar 5.15 Sequence diagram simulasi ASB e-DevPlan



Gambar 5.16 Sequence diagram melihat kegiatan e-DevPlan



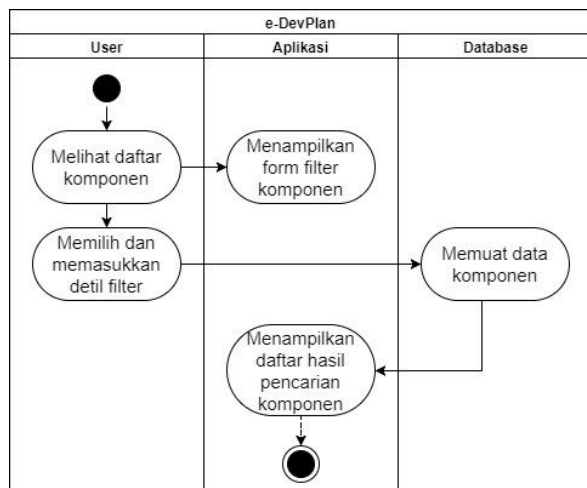
Gambar 5.17 Sequence diagram memilih sub kegiatan e-DevPlan



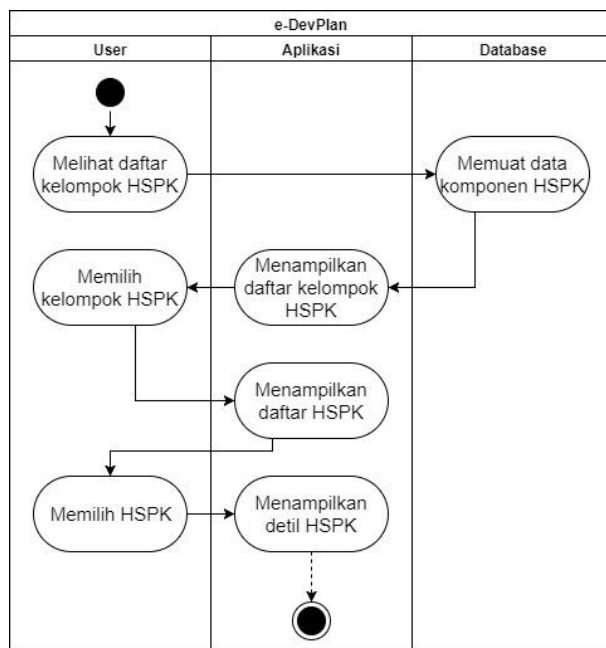
Gambar 5.18 Sequence diagram mengisi detail What sub kegiatan e-DevPlan

d. Activity Diagram

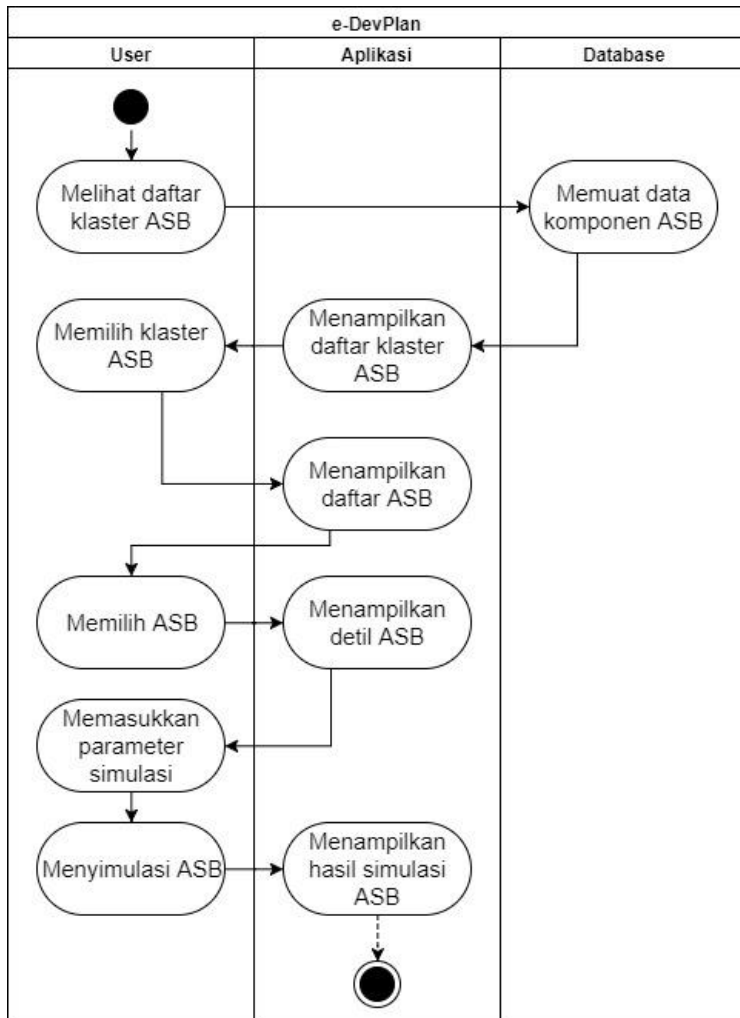
Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.



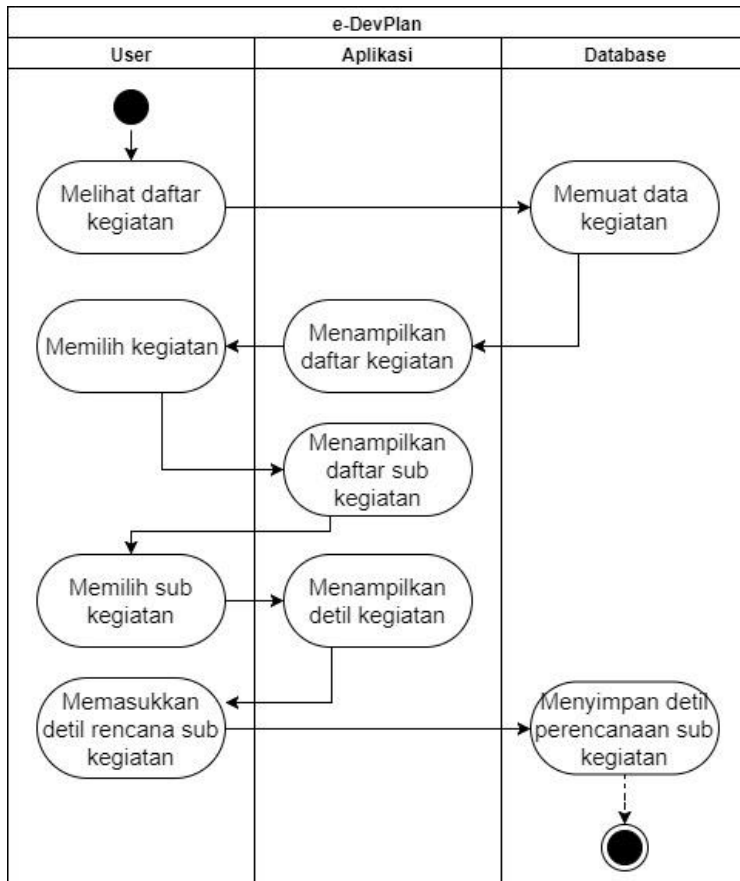
Gambar 5.19 Activity diagram fitur komponen



Gambar 5.20 Activity diagram fitur HSPK



Gambar 5.21 Activity diagram fitur ASB



Gambar 5.22 Activity diagram fitur kegiatan

5.3 Pembahasan

Pada bagian ini dibahas bagaimana dapat komponen-komponen dari dokumen perancangan yang dibuat dapat membantu keberlanjutan pengembangan aplikasi:

1. Pada bagian pendahuluan, dokumen menyediakan gambaran umum dari aplikasi dan menjelaskan ruang lingkup dari aplikasi yang dibahas dalam dokumentasi perancangan. Bagian ini juga memastikan kepada siapa

dokumen ini ditujukan dan kegunaan dokumen bagi sasaran pembaca dari dokumen ini.

2. Pada bagian deskripsi umum, dokumen menjelaskan secara general fungsi-fungsi apa saja yang terdapat dalam aplikasi dan aktor yang menggunakan aplikasi.
3. Pada bagian kebutuhan antarmuka eksternal, dijelaskan apa saja yang menjadi kebutuhan aplikasi agar dapat menjalankan fungsinya dan menyampaikan kegunaannya kepada pengguna aplikasi. Kebutuhan tersebut mulai dari kebutuhan antarmuka aplikasi, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, dan antarmuka komunikasi.
4. Pada bagian kebutuhan fungsional, fitur-fitur pada aplikasi dijelaskan dideskripsikan
5. Pada bagian kebutuhan non-fungsional dijelaskan kebutuhan-kebutuhan non-fungsional aplikasi seperti kinerja dari aplikasi, kualitas perangkat lunak, dan kebutuhan sistem.
6. Pada bagian model analisis ditampilkan beberapa diagram yang menggambarkan interaksi antar komponen pada aplikasi seperti *use case diagram*, *data flow diagram*, dan *activity diagram*. Disamping diagram, pada model analisis juga disediakan *use case description* yang menjelaskan secara mendetil deskripsi dan penggunaan dari fungsi aplikasi.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB VI

KESIMPULAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari semua proses yang telah dilakukan dan menguraikan beberapa saran terhadap pengembangan selanjutnya.

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dibuat merupakan jawaban dari perumusan masalah yang didefinisikan sebelumnya yang berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang didapat adalah:

1. Melalui dokumen SKPL yang dihasilkan, kebutuhan dari aplikasi, seperti rancangan fitur aplikasi, fungsi-fungsi aplikasi, dan antarmuka aplikasi, dapat dikomunikasikan antar pengembang aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan.
2. Dalam melakukan dokumentasi dari kedua aplikasi, berhasil diidentifikasi fitur aplikasi sebanyak
 - 20 fitur aplikasi e-Musrenbang dan
 - 10 fitur aplikasi e-DevPlan.

Selain fitur, berhasil diidentifikasi juga fungsi aplikasi sebanyak

- 44 fungsi aplikasi e-Musrenbang dan
 - 26 fungsi aplikasi e-DevPlan
3. Model analisis yang dihasilkan memberikan gambaran pada target pembaca dari dokumen bagaimana
 - interaksi pengguna dengan sistem dan fungsi-fungsi sistem melalui *use case diagram*,
 - aliran data pada sistem melalui *data flow diagram*,
 - dan pola aktivitas serta keputusan yang dilakukan oleh aktor sistem melalui *activity diagram*.

4. Dalam melakukan dokumentasi kedua aplikasi, dilakukan pemodelan hasil analisis dari kedua aplikasi dan berhasil dihasilkan
 - 30 *use case diagram* e-Musrenbang,
 - 10 *use case diagram* e-DevPlan,
 - 18 *data flow diagram* e-Musrenbang,
 - 8 *data flow diagram* e-DevPlan,
 - 8 *sequence diagram* e-Musrenbang,
 - 8 *sequence diagram* e-DevPlan
 - 9 *activity diagram* e-Musrenbang, dan
 - 7 *activity diagram* e-DevPlan.
5. Pengembang aplikasi dapat mengubah isi dari dokumentasi sesuai dengan perkembangan aplikasi yang dilakukan dan melacak kembali perubahan-perubahan yang dilakukan selama pengembangan aplikasi dilakukan.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari tugas akhir ini, maka penulis merekomendasikan beberapa saran yang diberikan jika dilakukan penelitian lebih lanjut terkait topik ini di kedepannya. Berikut adalah saran-saran tersebut:

1. Dalam penelitian ini penggambaran urutan penggunaan *use case* dalam bentuk *sequence* dan *activity diagram* masih belum dilakukan secara penuh melingkupi kedua aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan. Pada penerusan penelitian ini dapat dilengkapi *sequence* dan *activity diagram* sesuai dengan banyaknya fungsi dalam kedua aplikasi.
2. Dalam penelitian ini hanya dilakukan dokumentasi perancangan aplikasi yang sudah ada sesuai dengan kondisi *as-is* aplikasi. Masih banyak redudansi dari fitur yang ada pada aplikasi seperti fitur usulan utama, usulan cadangan, dan usulan terpilih.

3. Dokumentasi perancangan aplikasi yang dilakukan dalam penelitian ini hanya mencakup kebutuhan dari aplikasi dan belum mencakup desain dari aplikasi. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan pada fokus desain dari kedua aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Leon, "Enterprise resource planning: An integrative review," *Bus. Process Manag. J.*, vol. 10, no. 4, pp. 1–4, 2007.
- [2] "KPK Dorong Provinsi Terapkan 'E-Government.'" [Online]. Available: <https://www.kpk.go.id/id/berita/berita-sub/3780-kpk-dorong-provinsi-terapkan-e-government>.
- [3] C. Hai and I. Jeong, "Fundamental of development administration," 2007.
- [4] Bagian Administrasi Pembangunan, "Government Resources Management System Pemerintah Kota Surabaya." [Online]. Available: https://ebudgeting.surabaya.go.id/new_portal/#GRMS-Link.
- [5] A. F. Ardianto, "Surabaya Jadi Percontohan E-Planning," 2017.
- [6] I. Mardiah, "Dari e-Government ke IT Governance," *detiknews*, 2016.
- [7] P. Bourque and R. E. Fairley, *Guide to the Software Engineering - Body of Knowledge*. 2014.
- [8] U. Ependi, "(Studi Kasus : Kabupaten Ogan Komering Ulu)," vol. 2013, no. semnasIF, pp. 264–269, 2013.
- [9] T. Informatika, U. Bina, and D. Palembang, "Sistem Informasi E-Musrenbang (Elektronik – Musyawarah Rencana Pembangunan) Pada Kantor Bappeda Musi," pp. 93–98, 2014.
- [10] M. T. O'Hara, R. T. Watson, and C. B. Kavan, "Managing the three Levels of Change," *Inf. Syst. Manag.*, vol. 16, no. 3, pp. 63–70, 1999.

- [11] Pemkot Surabaya, *Perda RPJMD no 18 tahun 2012*. .
- [12] Pemerintah Kota Surabaya, *Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 10 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Surabaya Tahun 2016 - 2021*. 2014.
- [13] DPR Republik Indonesia, “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 25 TAHUN 2004 TENTANG SISTEM PERENCANAAN PEMBANGUNAN NASIONAL,” 2004.
- [14] Pemerintah Kota Surabaya, “e-Government Kota Surabaya,” 2017.
- [15] Pemerintah Kota Surabaya, “Peraturan Walikota Surabaya Nomor 32 Tahun 2016 Tentang Tata Cara Penyusunan Penjabaran Perencanaan, Pemantauan, dan Evaluasi Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Surabaya Tahun 2016 - 2021,” 2016.
- [16] N. S. Yunas, “Efektivitas E-Musrenbang di Kota Surabaya dalam Sistem Perencanaan Pembangunan Berparadigma Masyarakat,” *Otoritas J. Ilmu Pemerintah.*, vol. 7, no. 1, pp. 19–27, 2017.
- [17] C. YUNITA, “Rancang Bangun Website E-Commerce Kustomisasi Produk Handicraft (Studi Kasus : UMKM NENA NAMO),” 2017.
- [18] IEEE, *ISO/IEC/IEEE 24765 Second edition 2017-09*, no. 11. 2017.
- [19] IEEE Standards Activities Department, “Systems and software engineering — Life cycle processes — Requirements engineering ISO/IEC/ IEEE 29148,” 2011.
- [20] C. YUNITA, *RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE KUSTOMISASI PRODUK HANDICRAFT (STUDI KASUS: UMKM NENA*

NAMO) WEBSITE DESIGN OF CUSTOMIZED HANDICRAFT PRODUCT ORDER (CASE STUDY : MSME NENA NAMO) PRODUK HANDICRAFT (STUDI KASUS : UMKM NENA NAMO). 2017.

- [21] Q. Li and Y.-L. Chen, *Modeling and Analysis of Enterprise and Information Systems*. 2009.
- [22] A. Hollander, E. Denna, and J. Cherrington, "Data Flow Diagram Symbols," *Accounting, Information Technology and Business Solutions*, 1999. [Online]. Available:
<http://www.uwyo.edu/doherty/dfd/dfdrules.htm>.
- [23] Lucidchart, "What is UML | Unified Modeling Language," 2005.
- [24] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, "Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML)," *IlmuKomputer.com*, pp. 1–13, 2003.
- [25] R. C. Martin, *UML for Java Programmers*. 2003.
- [26] Xiaoshan Li, Zhiming Liu, and H. Jifeng, "A formal semantics of UML sequence diagram," *2004 Aust. Softw. Eng. Conf. Proceedings.*, pp. 168–177, 2004.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Rizky Bintang Orlando Siahaan, dilahirkan di kota Balikpapan, 12 April 1996, merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal di SDN 001 Gunung Pasir Balikpapan, SMPN 2 Balikpapan, dan SMAN 1 Balikpapan.

Penulis meneruskan pendidikan tinggi negeri di Departemen Sistem Informasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya dan terdaftar dengan NRP 05211440000109. Pengalaman selama menjadi mahasiswa di ITS. Penulis juga pernah melaksanakan kerja praktik selama dua bulan pada tahun 2017 di Direktorat Pengembangan Teknologi dan Sistem Informasi (DPTSI) ITS, Surabaya.

Penulis mengambil bidang minat Manajemen Sistem Informasi (MSI) pada penyelesaian Penelitian Tugas Akhir dengan topik Perancangan Sistem Informasi Perencanaan Pembangunan Pemerintah Kota Surabaya, dengan studi kasus e-Musrenbang dan e-DevPlan. Untuk menghubungi penulis, dapat melalui e-mail: rbintangorlandos@gmail.com.

Halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN A

Pada Lampiran A, dilampirkan gambar-gambar GUI dari kedua aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan.

A.1 GUI Aplikasi E-Musrenbang

A.1.1 GUI Halaman Utama e-Musrenbang



Gambar A.1 GUI Halaman Utama

Kamus Usulan

Usulan Non Fisik Berupa Barang

Terkait realisasi usulan non fisik berupa barang (selain pelatihan) menunggu peraturan dari Pemerintah Pusat terkait pemberian barang oleh Pemerintah kepada masyarakat

Plafon Anggaran

Harga yang dipakai adalah harga tertinggi (plafon anggaran adalah anggaran tertinggi yang bisa dibelanjakan)

Usulan Fisik

No	Usulan Fisik	Plafon Anggaran	Satuan	Pelaksana	Dapat diusulkan di
Kepemudaan dan Olahraga					
1	Lapangan Basket	177,342,060	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
2	Lapangan Bulu Tangkis	98,281,998	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
3	Lapangan Futsal	260,216,208	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
4	Lapangan Futsal dan Pagar	571,220,000	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
5	Lapangan Sepak Bola	906,522,000	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
6	Lapangan Tennis dan Pagar	533,613,960	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
7	Lapangan Volly	126,756,576	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
Lingkungan Hidup					
1	Pembuatan Taman	433,382	/ m2	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau	RW
Pekerjaan Umum					
1	Crossing Saluran (U Ditch)	12,783,000	/ m	Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan	RW

Gambar A.2 GUI kamus usulan

Usulan Non Fisik					
No	Usulan Non Fisik	Plafon Anggaran	Satuan	Pelaksana	Dapat diusulkan di
Kepemudaan dan Olahraga					
1	Bola Basket	230.000	/ buah	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
2	Bola Futsal	284.500	/ buah	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
3	Bola Sepak	273.900	/ buah	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
4	Bola Voly	307.000	/ buah	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
5	Meja Ping Pong	5.500.000	/ unit	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
6	Net Voly	275.900	/ buah	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
7	Raket Badminton	481.600	/ buah	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW
8	Terompa Panjang	315.000	/ set	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga	RW

Gambar A.3 GUI kamus usulan

Filter Data Usulan

FILTER USULAN

Tampilkan Usulan pada tingkat :

Kelurahan

dengan Status :

diproses kecamatan

di Kecamatan :

GUBENG

di Kelurahan :

AIRLANGGA

dengan Tipe Pekerjaan :

Fisik

Pekerjaan :

-- semua --

dengan SKPD Pelaksana :

-- semua --

Tampilkan


Gambar A.4 GUI filter usulan masuk

A - 4 -

No	Kelurahan-Kecamatan	Usulan	Lokasi	Keterangan	Volume	Status-Catatan	Biaya
1	RW 0 , PAKAL	Pekerjaan 10/09/2018 ()	No. RT.		0		0
2	RW 0 , SUKOLILO	Testing usulan tingkat kota ()	No. RT.		0		0
3	RW 6 BENOWO, PAKAL	Bola Futsal (utama)	BARATA JAYA III No. 16 RT. 4, Kantor Energieek	Ini hanya data Testing	10 buah		2,845,870
4	RW 1 ASEMROWO, ASEMROWO	Lapangan Basket (utama)	PANGGUNG III No. - RT. 1 , dekat masjid Foto Lokasi	belum ada	1 unit		177,342,060
5	RW 10 BENOWO, PAKAL	Konstruksi Jalan Paving Permukiman Lebar 3 m dengan Saluran lebar 60 cm dengan plat (utama)	PBI BLOK A3-A5 No. 3 RT. 3 , tes	tes	10 m	setuju sesuai dengan hasil survey	63,780,370
6	RW 10 ASEMROWO, ASEMROWO	Bola Basket (utama)	Jl. Mulyosari Utara Gang V RT.5 No. 127 RT. 6 , Butuh rekreasi	Untuk olahraga warga	20 buah	tolak	6,400,000

Gambar A.5 GUI hasil pencarian usulan masuk

Login Tim Kelurahan, Kecamatan, SKPD, dan Bappeko



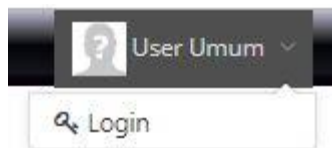
Username

Password

Gunakan browser Google Chrome

Login

Gambar A.6 GUI login



Gambar A.7 GUI status akun

A.1.2 GUI e-Musrenbang pada akun Kelurahan



Gambar A.8 GUI homepage kelurahan

Kamus Usulan

Ubah Password

Password Lama

Password Baru

Ulangi Password Baru

Ubah Password

Gambar A.9 GUI ubah password

Daftar Usulan

No-RW	Usulan	Biaya	Skor	Foto+Peta	Status dan Tindakan
1 (RW 1)	Keranjang Takakura di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1 Edit Keterangan	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000 Edit Volume	Kondisi saat ini : Belum ada Tingkat kebutuhan/pemakaian : Dipakai seminggu sekali Dampak kegiatan : < 70 KK SKOR = 2.3 CP : R Bintang OS , Jl. Gebang Wetan , , 085790831111	 Upload Foto	diproses kelurahan PILIH Hapus

Gambar A.10 GUI usulan utama kelurahan

Pilih usulan utama ×


Cari

Usulan	Nilai per satuan	Pelaksana	
Pekerjaan Umum			
Pembangunan Jembatan Bentang 4,8 x 4 m	190,078,000 /paket	Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga dan Pematusan	pilih ↕
Pembangunan Jembatan Bentang 4,8 x 6 m	259,167,000 /paket	Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga dan Pematusan	pilih ↕
Pembangunan Jembatan Bentang 4,8 x 8 m	329,791,000 /paket	Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga dan Pematusan	pilih ↕
Pembangunan Jembatan Bentang 5 x 4 m	262,770,100 /paket	Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga dan Pematusan	pilih ↕
Pembangunan Jembatan Bentang 5 x 8 m	482,704,700 /paket	Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga dan Pematusan	pilih ↕
Pendidikan			
APE Permainan Pembangunan - Maching house - Papan alur - Balok Natural	3,057,780 /paket	Dinas Pendidikan	pilih ↕

Gambar A.11 GUI tambah usulan baru

No-RW	Usulan	Biaya	Skor	Foto+Peta	Status dan Tindakan
1 (RW 1)	Keranjang Takakura di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1 Isikan Keterangan baru Belum ada <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000 Volume baru <input type="text" value="12"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	Kondisi saat ini : Belum ada Tingkat kebutuhan/pemakaian : Dipakai seminggu sekali Dampak kegiatan : < 70 KK SKOR = 2.3 CP : R Bintang OS , Jl. Gebang Wetan , , 085790831111	 pilih file: <input type="button" value="Choose File"/> <input type="button" value="Upload"/>	<input type="button" value="diproses kelurahan"/> Alasan memilih usulan ini : Belum ada alat untuk membuat kompos <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="PILIH"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar A.12 GUI edit usulan kelurahan

Daftar Usulan Terpilih dan Siap Dikirim						
No-RW	Usulan	Biaya	Skor	SKPD Pelaksana	Foto+Peta	Status dan Tindakan
1 (RW 5)	Pembuatan Taman di Jl. Jl. A. R. Hakim Keputih No. 55 No. 55 RT. 5, Seberang jalan Pengindahan lingkungan	25 X 433,382 /m2 = Rp.10,834,550	Kondisi saat ini : Belum ada lapangan/taman Tingkat kebutuhan/pemakaian : Dipakai setiap hari Dampak kegiatan : 70 KK - 140 KK SKOR = 3 CP : Rizky Bintang OS , Jl. Gebang Wetan No. 21 , , 085790831111	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau		<input type="button" value="diproses kecamatan"/> <input type="button" value="Tes"/>
2 (RW 1)	Keranjang Takakura di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000	Kondisi saat ini : Belum ada Tingkat kebutuhan/pemakaian : Dipakai seminggu sekali Dampak kegiatan : < 70 KK SKOR = 2.3 CP : R Bintang OS , Jl. Gebang Wetan , , 085790831111	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau		<input type="button" value="siap dikirim"/> Belum ada alat untuk membuat kompos <input type="button" value="Kirim Kecamatan"/> <input type="button" value="Batalkan Pilihan"/>

Gambar A.13 GUI usulan terpilih kelurahan

Daftar Usulan Cadangan					
No-RW	Usulan	Biaya	Skor	Foto-foto	Status dan Tindakan
1 (RW 1)	Pemasangan Lampu Penyeberangan di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 28 RT. 1 , Depan Sakinah swalayan Daerah padat pejalan kaki	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048 ✖ Terdapat surat pernyataan tidak keberatan yang berisi: nama dan alamat pemilik persil,alamat persil,nama, alamat, dan jabatan pemohon, ttd pemilik persil dan pemohon.	Kondisi saat ini : Belum ada, jalan akses utama dan padat penduduk Tingkat kebutuhan/pemakaian : Kadang-kadang terjadi kecelakaan Dampak kegiatan : > 210 KK SKOR = 3.6 CP : R Bintang OS , Jl. Gebang Wetan , , 085790831111	Upload Foto	diproses kecamatan Kini Kecamatan Hapus
2 (RW 1)	Rambu Lalu Lintas (75 cm) / Papan Nama Jalan (selain rambu larangan) di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1 Padat kendaraan dan penduduk Edit Keterangan	5 X 2,059,237 /unit = Rp.10,296,185 Edit Volume	Kondisi saat ini : Belum ada, jalan akses utama dan padat penduduk Tingkat kebutuhan/pemakaian : Kadang-kadang terjadi kecelakaan Dampak kegiatan : > 210 KK SKOR = 3.6 CP : R Bintang OS , Jl. Gebang Wetan , , 085790831111	Upload Foto	diproses kelurahan Kini Kecamatan Hapus

Gambar A.14 GUI usulan cadangan kelurahan

Pantau Usulan				
Status Usulan				
No	Tingkat RW	Tingkat Kelurahan	Tingkat Kecamatan	Tingkat SKPD
1. (RW 1)	Pemasangan Lampu Penyeberangan di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 28 RT. 1 , Depan Sakinah swalayan			
	Daerah padat pejalan kaki	Daerah padat pejalan kaki	Daerah padat pejalan kaki	
	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	
	diproses kecamatan	diproses kecamatan	diproses skpd	
2. (RW 1)	Rambu Lalu Lintas (75 cm) / Papan Nama Jalan (selain rambu larangan) di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1			
	Padat kendaraan dan penduduk	Padat kendaraan dan penduduk		
	5 X 2,059,237 /unit = Rp.10,296,185	5 X 2,059,237 /unit = Rp.10,296,185		
	diproses kelurahan	diproses kelurahan		
3. (RW 1)	Keranjang Takakura di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1			
	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000		
	siap dikirim	siap dikirim		

Gambar A.15 GUI pantau usulan kelurahan

A - 12 -



+ Tambah Aspirasi

Aspirasi Kegiatan Kelurahan :

Alamat / Lokasi :
Jl. Arif Rahman No 28

Volume (m2) :
10

Keterangan :
Rusak 75%

Simpan

Gambar A.17 GUI input IPL kelurahan

A.1.3 GUI e-Musrenbang pada akun Kecamatan



Home Persiapan Penyelenggaraan

♥ Selamat datang Tim

Anda masuk sebagai user Tim Kecamatan.

Disini Anda bertugas menolak atau menerima Usulan-usulan yang sudah dikirimkan oleh Kelurahan.

Kelurahan.
Usulan-usulan yang diterima, akan dapat dilihat oleh SKPD di forum SKPD, untuk kemudian disetujui oleh SKPD.
Anda juga dapat memantau proses dari usulan mulai kelurahan melalui menu Pantau Usulan

Alur musrenbang 2018 bisa di Download di sini
> **Download**

Juknis Musrenbang Kecamatan >
Download

Gambar A.18 GUI homepage kecamatan

Rincian Usulan Pada Login Kelurahan										
No	Kecamatan	Kelurahan	Pagu	Jumlah Usulan Utama				Jumlah Usulan Komunitas		
				diproses kelurahan	Slap dikirim	diproses kecamatan	Selisih	Total	diproses kelurahan	diproses kecamatan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8 = 4 + 7)	(9)	(10)	(11)
1	SUKOLILO	GEBANG PUTIH	1,005,190,661	0	0	0	1,005,190,661	0	0	0
2	SUKOLILO	KEPUTIH	1,331,640,592	0	1,500,000	10,834,550	1,320,806,042	87,919,310	6,115,560	81,803,750
3	SUKOLILO	KLAMPIS NGASEM	1,119,913,366	0	0	0	1,119,913,366	0	0	0
4	SUKOLILO	MEDOKAN SEMAMPIR	1,119,893,957	0	0	0	1,119,893,957	0	0	0
5	SUKOLILO	MENUR PUMPUNGAN	1,105,744,778	0	0	0	1,105,744,778	0	0	0
6	SUKOLILO	NGINDEN JANGKUNGAN	1,063,271,518	0	0	0	1,063,271,518	0	0	0
7	SUKOLILO	SEMOLOWARU	1,076,737,784	0	0	0	1,076,737,784	0	0	0

Gambar A.19 GUI daftar pagu kecamatan

Tabel T-D.1 Daftar Rencana Kegiatan Prioritas Kecamatan					
No	Prioritas Daerah	Sasaran Daerah	Program	Kegiatan Indikator	Perangkat Daerah Penanggung Jawab
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Membangun jaringan drainase dan jaringan utilitas kota secara terpadu dan merata	Meningkatnya sistem jaringan dan kualitas PJU	Program Pengelolaan dan Peningkatan Pelayanan PJU	Pemasangan Penerangan Jalan Umum	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau
2	Meningkatkan kualitas lingkungan melalui upaya peningkatan kebersihan	Meningkatkan Manajemen Pengelolaan dan Kualitas Ruang Terbuka Hijau (RTH)	Program Pengelolaan dan Peningkatan Ruang Terbuka Hijau	Penataan Taman dan Jalur Hijau	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau
3	Meningkatkan kualitas lingkungan melalui upaya peningkatan kebersihan	Meningkatkan Manajemen Pengelolaan dan Kualitas Ruang Terbuka Hijau (RTH)	Program Pengelolaan dan Peningkatan Ruang Terbuka Hijau	Penyediaan Sarana dan Prasarana, Operasional dan Pemeliharaan Makam	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau
4	Meningkatkan kualitas lingkungan melalui upaya peningkatan kebersihan	Optimalisasi sistem pengelolaan kebersihan dan persampahan secara terpadu yang berbasis masyarakat dengan penerapan teknologi tepat guna dan ramah lingkungan	Program pengelolaan kebersihan	Pembangunan dan Penyediaan Sarana Prasarana Kebersihan dan RTH	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau
5	Mengembangkan wawasan kebangsaan dan budaya lokal yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila	Meningkatkan dan mempertahankan prestasi olahraga di tingkat regional, nasional dan internasional	Program Pembinaan dan Pemasyarakatan Olah Raga	Pembangunan dan Peningkatan Prasarana Olahraga	Dinas Kepemudaan dan Olah Raga

Gambar A.20 GUI daftar rencana kegiatan prioritas kecamatan

16	Mewujudkan sistem pengelolaan pertanahan, aset, penataan ruang dan ketahanan bencana yang terintegrasi	Pengembangan sistem penanggulangan bencana yang antisipatif dan tanggap	Program Penanggulangan Bencana	Pengadaan/pembangunan sarana dan prasarana penanggulangan bahaya kebakaran sesuai dengan perkembangan pembangunan kota	Dinas Pemadam Kebakaran
17	Meningkatkan pemerataan dan kualitas pelayanan pendidikan serta kesehatan	Mewujudkan pemerataan aksesibilitas dan kualitas pendidikan formal	Program Pengadaan, Peningkatan dan Perbaikan Sarana dan Prasarana Pendidikan	Pengadaan Alat Peraga Edukatif (APE) PAUD	Dinas Pendidikan
18	Mengembangkan jaringan jalan dan sistem transportasi dan angkutan masal cepat yang terintegrasi intermoda dan antarmoda	Menyediakan sistem manajemen transportasi yang berkualitas	Program Peningkatan Sistem Manajemen Transportasi	Pengadaan Perlengkapan Jalan	Dinas Perhubungan
19	Mengembangkan wawasan kebangsaan dan budaya lokal yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila	Mewujudkan peningkatan minat dan budaya baca masyarakat melalui peningkatan akses baca	Program Pengembangan Budaya Baca dan Pembinaan Perpustakaan	Penyediaan dan Perawatan Sarana Perpustakaan Daerah dan Taman Bacaan Masyarakat	Dinas Perpustakaan dan Kearsipan
20	Peningkatan kualitas perumahan dan permukiman dengan pembangunan sarana prasarana lingkungan dan pengembangan energi alternatif	Meningkatkan penyediaan serta pengelolaan lingkungan perumahan dan kawasan permukiman layak huni	Program Perumahan dan Kawasan Permukiman	Pembangunan Infrastruktur dan Pengembangan Kawasan Permukiman	Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman, Cipta Karya dan Tata Ruang
21	Meningkatkan kualitas generasi muda dan kompetensi angkatan kerja	Meningkatkan pemenuhan kesempatan kerja bagi angkatan kerja	Program peningkatan kompetensi tenaga kerja dan produktivitas	Pelatihan berbasis kompetensi bagi pencari kerja	Dinas Tenaga Kerja

✔ Kirim Ke Bappeko dan 11 PD pengampu Musrenbang

Gambar A.21 GUI daftar rencana kegiatan prioritas kecamatan

Tabel T-D.3 Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria							
No	Kegiatan	Kriteria					
		Kesesuaian dengan Ranwol RKPD	Kontribusi pada Pencapaian Target Prioritas Pembangunan Kota	Dukungan pada Pemenuhan Hak Dasar Rakyat	Dukungan Nilai Tambah	Kepentingan Lintas Kelurahan	Lain-lain
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
nomer	nama usulan	1. Kurang Sesuai 2. Cukup Sesuai 3. Sangat Sesuai	1. Kurang Berkontribusi 2. Cukup Berkontribusi 3. Sangat Berkontribusi	berasal dari skorng usulan di kelurahan	2. Dukungan tidak langsung 3. Dukungan langsung	1. Kurang Mendukung 2. Cukup Mendukung 3. Sangat Mendukung	

Usulkan Kriteria LainTidak ada Usulan Kriteria Lain

Gambar A.22 GUI tabel prioritas kegiatan berdasar kriteria

Usulkan Kriteria Lain

Usulan Kriteria lain dari Kecamatan :

Nama Kriteria :

Nilai 1 :

Nilai 2 :

Nilai 3 :

 **Kirim Bappeko**

Gambar A.23 GUI usul kriteria lain

Tabel T-D.3
Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria

No	Kegiatan	Kesesuaian dengan Ranwal RKPD	Kontribusi pada Pencapaian Target Prioritas Pembangunan Kota	Kriteria Dukungan pada Pemenuhan Hak Dasar Rakyat	Dukungan Nilai Tambah	Kepentingan Lintas Kelurahan	Lain-lain	Rata-rata Skor (Real)	Rata-rata Skor (Konversi)	Urutan Prioritas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
nomer	nama usulan	1. Kurang Sesuai 2. Cukup Sesuai 3. Sangat Sesuai	1. Kurang Berkontribusi 2. Cukup Berkontribusi 3. Sangat Berkontribusi	berasal dari skoring usulan di kelurahan	2. Dukungan tidak langsung 3. Dukungan langsung	1. Kurang Mendukung 2. Cukup Mendukung 3. Sangat Mendukung				

Gambar A.24 GUI tabel prioritas berdasar kriteria

Pagu=Rp.7,822,000,000 Teralokasi=Rp.10,834,550

Daftar Usulan Masuk Yang Belum Terpilih

No-Kelurahan	Usulan	Biaya	Skor	SKPD Pelaksana	Foto-foto	Status dan Tindakan
1 (KEPUTIH)	Keranjang Takakura di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1 Edit Lokasi Edit Keterangan	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000	Kondisi saat ini : Belum ada Tingkat kebutuhan/pemakaian : Dipakai seminggu sekali Dampak kegiatan : < 70 KK SKOR = 2.3 CP : R Bintang OS , Jl. Gebang Wetan . . 085790831111	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau	 Hapus Foto Upload Foto	DIPROSES KECAMATAN PILIH KEMBALIKAN TOLAK

Gambar A.25 GUI usulan masuk kecamatan

Vo-Kelurahan Usulan

1
(KEPUTIH)

Keranjang Takakura

di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1

Lokasi baru:

Nama Jalan

Jl. Gebang Wetan 10

Isikan 3 karakter kemudian pilih dari pilihan yang tersedia. apabila tidak ada, usulkanlah dengan cara [klik disini](#) .

Nomor

1

Isikan nomor jika ada

Keterangan Lokasi

1

apabila diperlukan, isikan petunjuk lebih detail tentang lokasi ini disini

RT

1

RT dimana lokasi berada

[Simpan](#) [Batal](#)

Isikan Keterangan baru

Belum ada peralatan

[Simpan](#) [Batal](#)

Gambar A.26 GUI edit keterangan usulan kecamatan

Pagu=Rp.7,822,000,000 Teralokasi=Rp.10,834,550 Sisa=Rp.7,811,165,450

Daftar Usulan Masuk Terpilih untuk Diverifikasi SKPD

No-Kelurahan	Usulan	Biaya	Skor	SKPD Pelaksana	Foto-foto	Status dan Tindakan
1 (KEPUTIH)	Pembuatan Taman di Jl. Jl. A. R. Hakim Keputih No. 55 No. 55 RT. 5, Seberang jalan Pengindahan lingkungan	25 X 433,382 /m2 = Rp.10,834,550	Kondisi saat ini : Belum ada lapangan/taman Tingkat kebutuhan/pemakaian : Dipakai setiap hari Dampak kegiatan : 70 KK – 140 KK SKOR = 3 CP : Rizky Bintang OS, Jl. Gebang Wetan No. 21, ., 085790831111	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau		DIPROSES SKPD-

Gambar A.27 usulan terpilih kecamatan

Daftar Usulan Cadangan

No-Kelurahan	Usulan	Biaya	Skor	SKPD Pelaksana	Foto-foto	Status dan Tindakan
1 (KEPUTIH)	Pemasangan Lampu Penyeberangan di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 28 RT. 1, Depan Sakinah swalayan Edit Lokasi Daerah padat pejalan kaki Edit Keterangan	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	Kondisi saat ini : Belum ada, jalan akses utama dan padat penduduk Tingkat kebutuhan/pemakaian : Kadang-kadang terjadi kecelakaan Dampak kegiatan : > 210 KK SKOR = 3.6 CP : R Bintang OS, Jl. Gebang Wetan, ., 085790831111	Dinas Perhubungan		DIPROSES SKPD

Gambar A.28 GUI usulan cadangan kecamatan

Status Usulan				
No	Tingkat RW	Tingkat Kelurahan	Tingkat Kecamatan	Tingkat SKPD
1.	Pembuatan Taman di Jl. Jl. A. R. Hakim Keputih No. 55 No. 55 RT. 5, Seberang jalan			
RW 5. KEPUTIH utama	Pengindahan lingkungan	Pengindahan lingkungan	Pengindahan lingkungan	
	25 X 433,382 /m2 = Rp.10,834,550	25 X 433,382 /m2 = Rp.10,834,550	25 X 433,382 /m2 = Rp.10,834,550	
	diproses kecamatan	diproses kecamatan	diproses skpd	
2.	Keranjang Takakura di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 1 RT. 1			
RW 1. KEPUTIH utama				
	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000	5 X 300,000 /unit = Rp.1,500,000	
	diproses kecamatan	diproses kecamatan	diproses kecamatan	
3.	Pemasangan Lampu Penyeberangan di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 28 RT. 1, Depan Sakinah swalayan			
RW 1. KEPUTIH cadangan	Daerah padat pejalan kaki	Daerah padat pejalan kaki	Daerah padat pejalan kaki	
	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	1 X 192,179,048 /unit = Rp.192,179,048	
	diproses kecamatan	diproses kecamatan	diproses skpd	

Gambar A.29 GUI pantau usulan kecamatan

Daftar Usulan Saluran Kelurahan:
Kelurahan KEPUTIH : Jl. Gebang Wetan No 21, 10 m (Rusak 50%)
Kelurahan KEPUTIH : Jl. Arif Rahman No 28, 5 m (Rusak 30%)
Kelurahan KEPUTIH : Jl. Keputih Perintis, 5 m (Pengerjaan pipa berhenti)

Gambar A.30 GUI IPL kecamatan

Tabel T-D.3
Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria

No	Kegiatan			Kriteria				
	Nama Usulan	Lokasi Kelurahan	Volume	Kesesuaian dengan Ranwal RKPD	Kontribusi pada Pencapaian Target Prioritas Pembangunan Kota	Dukungan pada Pemenuhan Hak Dasar Rakyat		Dukungan Nilai Tambah
						Nilai Real	Nilai Konversi	
(1)	(2)			(3)	(4)	(5)		(6)
1	Pembuatan Taman [RW]	KEPUTIH RW. 5 di Jl. A. R. Hakim Keputih No. 55 No. 55 RT. 5	25 m2	<input type="radio"/> 1. Kurang Sesuai <input type="radio"/> 2. Cukup Sesuai <input checked="" type="radio"/> 3. Sangat Sesuai	<input type="radio"/> 1. Kurang Berkontribusi <input type="radio"/> 2. Cukup Berkontribusi <input checked="" type="radio"/> 3. Sangat Berkontribusi	3.00	2.00	<input type="radio"/> 2. Dukungan tidak langsung <input checked="" type="radio"/> 3. Dukungan langsung
2	Pelatihan Desain Grafis [Komunitas]	KEPUTIH RW. 1 di Jl. Keputih No. RT. 1	10 orang	<input type="radio"/> 1. Kurang Sesuai <input type="radio"/> 2. Cukup Sesuai <input checked="" type="radio"/> 3. Sangat Sesuai	<input type="radio"/> 1. Kurang Berkontribusi <input type="radio"/> 2. Cukup Berkontribusi <input checked="" type="radio"/> 3. Sangat Berkontribusi	1.60	1.00	<input type="radio"/> 2. Dukungan tidak langsung <input checked="" type="radio"/> 3. Dukungan langsung

Gambar A.31 GUI tabel prioritas kegiatan berdasar kriteria

Kepentingan Lintas Kelurahan		Rata-rata Skor (Real)	Rata-rata Skor (Konversi)	Urutan Prioritas urutkan
(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
<input type="radio"/> 1. Kurang mendukung <input type="radio"/> 2. Cukup mendukung <input checked="" type="radio"/> 3. Sangat mendukung		3.00	2.80	1
<input type="radio"/> 1. Kurang mendukung <input type="radio"/> 2. Cukup mendukung <input checked="" type="radio"/> 3. Sangat mendukung		2.72	2.60	2

Gambar A.32 GUI tabel prioritas kegiatan berdasar kriteria

Tabel T-D.4 ini berisi usulan yang dipilih Kecamatan untuk dikirim ke PD

Tabel T-D.4 Daftar Urutan Kegiatan Prioritas Kecamatan berdasar Perangkat Daerah Kec. Sukolilo Tahun 2018										
No	Prioritas Daerah	Sasaran Daerah	Program	Kegiatan Prioritas / Kegiatan PD	Usulan	Sasaran Kegiatan	Lokasi Kelurahan	Volume	Pagu	Perangkat Daerah Penanggung Jawab
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
				Membangun jaringan drainase dan jaringan utilitas kota secara terpadu dan merata					0	
				Meningkatnya sistem jaringan dan kualitas PJU					0	
				Program Pengelolaan dan Peningkatan Pelayanan PJU					0	
				Pemasangan Penerangan Jalan Umum					0	
				Penyediaan sistem drainase kota yang terpadu, efektif dan efisien					0	
				Program pengembangan dan pengelolaan sistem drainase kota					0	
				Pemeliharaan/Rehabilitasi Saluran Drainase dan Boezem					0	
				Mengembangkan jaringan jalan dan sistem transportasi dan angkutan masal cepat yang terintegrasi intermoda dan antarmoda					0	
				Menyediakan dan meningkatkan kinerja jaringan jalan					0	
				Program Pengelolaan dan Pembangunan Jalan dan Jembatan					0	
				Pemeliharaan/Rehabilitasi Jalan, Jembatan dan Kelengkapannya					0	
				Menyediakan sistem manajemen transportasi yang berkualitas					0	
				Program Peningkatan Sistem Manajemen Transportasi					0	
				Pengadaan Perlengkapan Jalan					0	
				Mengembangkan wawasan kebangsaan dan budaya lokal yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila					0	
				Meningkatkan dan mempertahankan prestasi olahraga di tingkat regional, nasional dan internasional					0	
				Program Pembinaan dan Pemasyarakatan Olah Raga					0	
				Pembangunan dan Peningkatan Prasarana Olahraga					0	
				Penyediaan Sarana Olahraga					0	
				Mewujudkan peningkatan minat dan budaya baca masyarakat melalui peningkatan akses baca					0	

Gambar A.33 GUI tabel prioritas kegiatan pilihan kecamatan berdasar perangkat daerah

			Meningkatkan kualitas lingkungan melalui upaya peningkatan kebersihan		10,834,550	
			Meningkatkan Manajemen Pengelolaan dan Kualitas Ruang Terbuka Hijau (RTH)		10,834,550	
			Program Pengelolaan dan Peningkatan Ruang Terbuka Hijau		10,834,550	
			Penataan Taman dan Jalur Hijau		10,834,550	
			Pembuatan Taman	RW 5 KEPUTIH RW. 5 JI. JI. A. R. Hakim Keputih No. 55 No. 55 RT. 5 .Seberang jalan	25 m2	10,834,550 Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau
			Penyediaan Sarana dan Prasarana, Operasional dan Pemeliharaan Makam		0	
			Optimalisasi sistem pengelolaan kebersihan dan persampahan secara terpadu yang berbasis masyarakat dengan penerapan teknologi tepat guna dan ramah lingkungan		0	
			Program pengelolaan kebersihan		0	
			Pembangunan dan Penyediaan Sarana Prasarana Kebersihan dan RTH		0	
			Meningkatkan pemerataan dan kualitas pelayanan pendidikan serta kesehatan		0	
			Mewujudkan pemerataan aksesibilitas dan kualitas pendidikan formal		0	
			Program Pengadaan, Peningkatan dan Perbaikan Sarana dan Prasarana Pendidikan		0	
			Pengadaan Alat Peraga Edukatif (APE) PAUD		0	
			Mewujudkan sistem pengelolaan pertanahan, aset, penataan ruang dan ketahanan bencana yang terintegrasi		0	
			Pengembangan sistem penanggulangan bencana yang antisipatif dan tanggap		0	
			Program Penanggulangan Bencana		0	
			Pengadaan/pembangunan sarana dan prasarana penanggulangan bahaya kebakaran sesuai dengan perkembangan pembangunan kota		0	
			Peningkatan kualitas perumahan dan permukiman dengan pembangunan sarana prasarana lingkungan dan pengembangan energi alternatif		0	
			Meningkatkan penyediaan serta pengelolaan lingkungan perumahan dan kawasan permukiman layak huni		0	
			Program Perumahan dan Kawasan Permukiman		0	
			Pembangunan Infrastruktur dan Pengembangan Kawasan Permukiman		0	



Gambar A.34 GUI tabel prioritas kegiatan pilihan kecamatan berdasar perangkat daerah

Tabel T-D.5 ini berisi usulan cadangan dan usulan di login kelurahan yang tidak dikirim ke kecamatan

Kolom (5) :

Kegiatan yang belum dapat disepakati sebagai kegiatan prioritas kecamatan untuk dilakukan dalam tahun rencana berdasar alasannya, perlu didokumentasikan sebagai bahan pertimbangan untuk diusulkan dalam perencanaan tahun berikutnya.

Beberapa kemungkinan alasan pertimbangan antara lain:

1. Daya ungkit terhadap capaian prioritas daerah kurang tinggi;
2. Keterbatasan anggaran tahun rencana, sehingga kemungkinan ditunda untuk diusulkan tahun berikutnya;
3. Termasuk kewenangan lintas kabupaten/kota sehingga diusulkan ke provinsi; dan
4. Alasan lainnya.

Tabel T-D.5 Daftar Kegiatan (Usulan) yang Belum Disepakati Tahun 2018 Kec. Sukolilo				
No	Kegiatan (Usulan)	Lokasi Kelurahan	Volume	Alasan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Pemasangan Lampu Penyeberangan (cadangan di Kecamatan)	KEPUTIH RW. 1 di Jl. Jl. Arif Rahman Hakim No.28 No. 28 RT. 1 , Depan Sakinah swalayan	1 unit	1. Daya ungkit terhadap capaian prioritas daerah ▼
2	APE Permainan Pembangunan (di Login Kelurahan)	KEPUTIH RW. 1 di Jl. Jl. Gebang Wetan No. RT. 1	2 paket	2. Keterbatasan anggaran tahun rencana, sehing ▼

Gambar A.35 GUI tabel kegiatan yang belum disepakati

	Volume	Alasan
	(4)	(5)
im No.28 No. 28 RT.	1 unit	1. Daya ungkit terhadap capaian prioritas daerah kurang tinggi ▼
:Pilih:		
1. Daya ungkit terhadap capaian prioritas daerah kurang tinggi		
2. Keterbatasan anggaran tahun rencana, sehingga kemungkinan ditunda untuk diusulkan tahun berikutnya		
3. Termasuk kewenangan lintas kabupaten/kota sehingga diusulkan ke provinsi		
4. Alasan lainnya.		

Gambar A.36 GUI tabel kegiatan yang belum disepakati

Silakan Lengkapi data-data berikut:

Hari	
Jumat	▼
9	▼
Februari	▼
Tempat dan Waktu	
Pendopo Kantor Kecamatan Su	
13:00	▼
Sambutan-sambutan	
Camat Sukolilo	
Kepala Badan Perencanaan Pemi	
sambutan 3	
sambutan 4	
sambutan 5	
Pemateri lain	
nama pemateri	
Pimpinan Sidang	
Kanti Budiarti, S.Sos., M.Si	
Nomor dan Tgl Berita Acara	
600/102/436.9.9/2017	
9 Februari 2017	

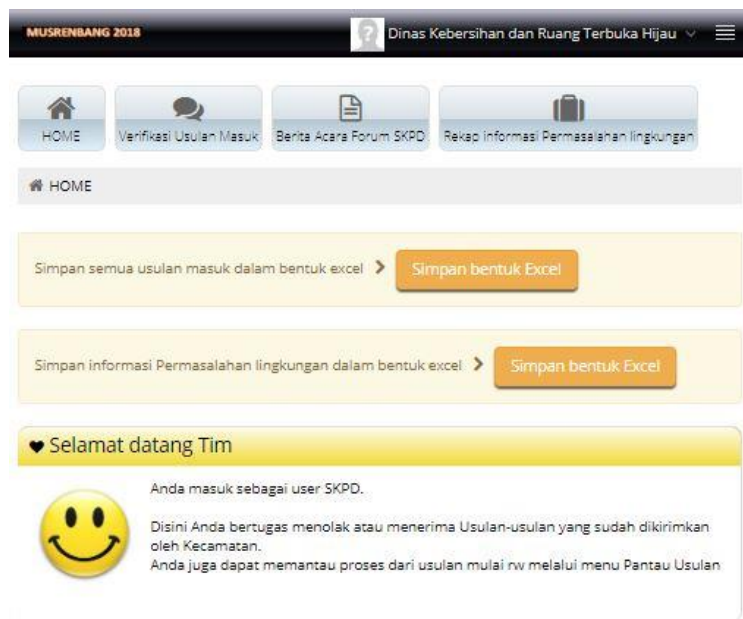
Gambar A.37 GUI edit detil berita acara kecamatan

Simpan dan Cetak	Cetak
------------------	-------

*beberapa komputer yg tidak bisa cetak otomatis silakan click tombol cetak

Gambar A.38 GUI cetak berita acara kecamatan

A.1.4 GUI e-Musrenbang pada akun SKPD



Gambar A.39 GUI homepage SKPD

Usulan Terpilih

FILTER USULAN

Kecamatan :

SUKOLILO

di Kelurahan :

KEPUTIH

dengan Tipe Pekerjaan :

Fisik

Pekerjaan :

-- semua --

Tampilkan

Gambar A.40 GUI Verifikasi usulan SKPD

Daftar Usulan Masuk Terpilih untuk Diverifikasi PD							
No-Kelurahan	Usulan	Biaya	Skor	SKPD Pelaksana	Foto usulan	Foto SKPD	Status
1 RW.5 Kel.KEPUTIH SUKOLILO (utama)	Pembuatan Taman di Jl. J. A. R. Hadiw. Kepuh No. 55 No. 55 RT. 5, Seberang jalan Pengindahan lingkungan	25 X 433.362 /m2 = Rp.10.834.550	Kondisi saat ini : Belum ada kelembutan Tingkat kelembutan/pemakatan : Dipakai setiap hari Dampak kegiatan : 70 KK - 140 KK SKOR = 3 CP : Riky Bintang OS, J. Gelong/Wasan No. 21 ... 085790831111	Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau		 Validasi: 	<div>Status Usulan-DIPROSES SKPD</div> <div>Status verifikasi SKPD :SETUJU</div> <div>Alasan setuju : Siap diaksanakan Volume Disetujui : 21</div>
Lahan Milik Warga							
Volume hasil Survey : 21 m2 (dici: angka dan titik (,) saja)							
Keterangan hasil Survey : Volume tanah kurang dari volume usulan							
USULAN KOMUNITAS : No-Kelurahan Usulan Biaya Skor SKPD Pelaksana Foto usulan Foto SKPD Tindakan Status							

Gambar A.41 GUI Verifikasi usulan SKPD lanjutan

♥ Setting Berita Acara Forum SKPD

Hari , Tanggal:

Kamis, 22 Maret 2018

Waktu dan Tempat :

16:00

Ruang Majapahit Lt.3,

Pimpinan Sidang :

Kasi PRK Bappeko Fatati Olivia

Kecamatan :

-- semua --

Simpan dan Cetak

Cetak

*beberapa komputer yg tidak bisa cetak otomatis silakan click tombol cetak

Gambar A.42 GUI Berita acara SKPD

A.2 GUI Aplikasi E-DevPlan



Gambar A.43 GUI halaman utama e-DevPlan



Gambar A.44 GUI homepage e-DevPlan

FILTER KOMPONEN

Kelompok tk. 1 :
02.02 ALAT-ALAT BESAR ▼

Kelompok tk. 2 :
02.02.01 ALAT-ALAT BESAR DARAT ▼

Kelompok tk. 3 :
02.02.01.11 Mesin Proses ▼

Kelompok tk. 4 :
-- semua -- ▼

dengan Nama mengandung kata :
Mesin

Tampilkan

Daftar SSH sesuai filter

No	Kode	Nama	Satuan	Harga
1	02.02.01.11.06.01	Mesin Antrian	Unit	24.179,000
2	02.02.01.11.06.02	Mesin Cetak Digital Duplikator	Unit	93.730,000
3	02.02.01.11.06.04	Mesin Polisher	Unit	3.346,000
4	02.02.01.11.06.03	Total Station	Unit	373.240,000

Gambar A.45 GUI daftar komponen e-DevPlan

Daftar HSPK

ATK

Jilid dan Penggandaan

Biaya Dokumentasi

Perlengkapan Dekorasi dan Sound System

Panitia Pengadaan

Penunjang ASB Fisik

perjalanan dinas

HSPK Kelompok ATK

1. ATK administrasi kegiatan tipe 1 yang bersifat perencanaan (dokumen perencanaan/kajian/penelitian)
1,117,087 / paket

2. ATK administrasi kegiatan tipe 2 yang bersifat perencanaan (penyusunan produk hukum)
550,461 / paket

3. ATK administrasi kegiatan tipe 3 yang bersifat pelaksanaan (pelatihan/sosialisasi/sejenisnnya)
576,022 / paket

4. ATK Administrasi kegiatan tipe 4 yang bersifat pelaksanaan (Pendidikan dan pelatihan/diklat)
1,648,566 / paket

5. ATK administrasi kegiatan tipe 5 yang bersifat pelaksanaan (pendataan)
1,796,870 / paket

Gambar A.46 GUI daftar HSPK

HSPK Kelompok Perlengkapan Dekorasi dan Sound System

1. Perlengkapan Dekorasi dan Sound System Tipe 1
10,420,680 / hari

Nama HSPK : Perlengkapan Dekorasi dan Sound System Tipe 1

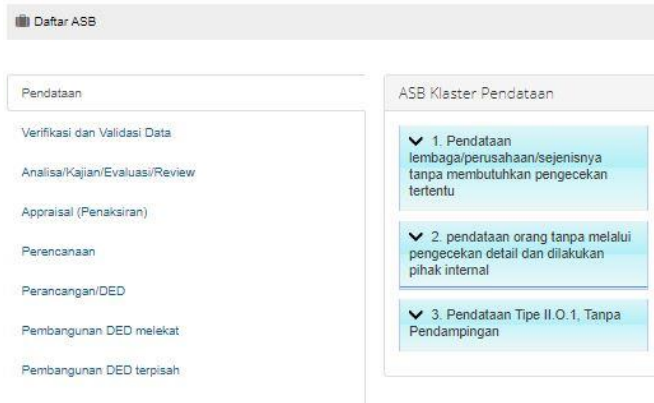
Satuan : hari

Harga : 10,420,680

Komponen Penyusun :

Komponen	Satuan	Harga	Koefisien	Total
Sewa Taman, Backdrop, dll	M2	413,109	3	1,239,326
Sewa Podium	Unit	451,532	1	451,532
Sound System Indoor	Set	8,729,822	1	8,729,822
Total :				10,420,680

Gambar A.47 GUI detil HSPK



Gambar A.48 GUI daftar ASB

1. Pendataan lembaga/perusahaan/sejenisnya tanpa membutuhkan pengecekan tertentu

Nama ASB : Pendataan lembaga/perusahaan/sejenisnya tanpa membutuhkan pengecekan tertentu

Satuan : kali

Parameter 1 : jumlah kegiatan

Parameter 2 : jumlah objek yang didata

Parameter 3 :

Parameter 4 :

Komponen Penyusun :

Komponen	Satuan	Harga	Volume Awal	Parameter Pengali
Iuran JK Tenaga Operasional	%	0	68000	jumlah kegiatan jumlah objek yang didata
Tenaga Teknis 3	Orang Bulan	3,997,888	0.02	jumlah kegiatan jumlah objek yang didata
Jilid dan Penggandaan tipe 11 (cetak laporan)	buku	39,200	3	jumlah kegiatan
Narasumber/Tenaga Pakar/Praktisi	Orang Jam	1,484,922	5	
Iuran JKK Tenaga Operasional	%	0	68000	jumlah kegiatan jumlah objek yang didata
Iuran JKN Tenaga Operasional	%	0	68000	jumlah kegiatan jumlah objek yang didata
Rapat Penunjang Kegiatan	kali	269,461	5	
ATK administrasi kegiatan tipe 5 yang bersifat pelaksanaan (pendataan)	paket	1,796,870	1	

Simulasi

Gambar A.49 GUI detil ASB e-DevPlan

Simulasi ASB

Pendataan lembaga/perusahaan/sejenisnya tanpa membutuhkan pengecekan tertentu

jumlah kegiatan

jumlah objek yang didata

Gambar A.50 Form parameter simulasi ASB e-DevPlan

Pendataan lembaga/perusahaan/sejenisnya tanpa membutuhkan pengecekan tertentu

jumlah kegiatan

jumlah objek yang didata

Komponen	Satuan	Harga	Volume Awal	Pengali	Total
ATK administrasi kegiatan tipe 5 yang bersifat pelaksanaan (pendataan)	paket	1.796.870	1		1.796.870
Iuran JKK Tenaga Operasional	%	0	68000	3 3	1.469
Iuran JKN Tenaga Operasional	%	0	68000	3 3	18.360
Iuran JK Tenaga Operasional	%	0	68000	3 3	1.836
Jilid dan Penggandaan tipe 11 (cetak laporan)	buku	39.200	3	3	352.800
Narasumber/Tenaga Pakar/Praktisi	Orang Jam	1.484.922	5		7.424.612
Rapat Penunjang Kegiatan	kali	269.461	5		1.347.303
Tenaga Teknis 3	Orang Bulan	3.997.868	0.02	3 3	719.616
TOTAL :					11.662.866

Gambar A.51 Form hasil simulasi ASB e-DevPlan

KEGIATAN + OPERATIONAL PLAN	
Total : Rp. 0	
▼ 1.1.1.03.04.0001 Pemasangan Penerangan Jalan Umum	Rp.0
▼ 1.1.1.03.04.0002 Pembayaran Rekening Penerangan Jalan Umum	Rp.0
▼ 1.1.1.03.04.0003 Pemeliharaan Penerangan Jalan Umum	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0001 Pemeliharaan dan Penyediaan Sarana Taman dan Jalur Hijau	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0002 Pemeliharaan Dan Penyediaan Taman Rekreasi	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0003 Penataan Taman dan Jalur Hijau	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0004 Pengembangan Dekorasi Kota	Rp.0
▼ 1.1.2.05.01.0005 Penyediaan Sarana dan Prasarana, Operasional dan Pemeliharaan Makam	Rp.0
▼ 1.1.2.05.02.0001 Intensifikasi Dan Ekstensifikasi Sumber-sumber Pendapatan Daerah Bidang Kebersihan Dan Pertamanan	Rp.0

Gambar A.52 GUI daftar kegiatan e-DevPlan

Pemasangan Penerangan Jalan Umum		Rp.32,250,770,834
	level Kota	Level OPD
Visi :	Surabaya Kota Sentosa yang Berkarakter dan Berdaya Saing Global Berbasis Ekologi	Mempertahankan Surabaya Bersih, Hijau Asri Berbasis Ekologi dengan Partisipasi Masyarakat dan IT Terintegrasi
Misi :	Mewujudkan infrastruktur dan utilitas kota yang terpadu dan efisien	Meningkatkan kualitas pengelolaan PJU yang efisien dengan penerapan teknologi informasi dan teknologi ramah lingkungan
Tujuan :	Meningkatkan pembangunan dan pelayanan utilitas kota secara terpadu dan merata Indikator : ✓ Persentase cakupan penyebaran dan layanan jaringan utilitas kota : 97 %	Meningkatnya sistem jaringan dan kualitas PJU Indikator :
Sasaran :	Meningkatnya sistem jaringan dan kualitas PJU Indikator : ✓ Persentase panjang jalan yang sudah terpasang PJU dalam kondisi baik : 9.90 %	Optimalisasi pelayanan PJU secara merata dan efisien Indikator : Prosentase Pengembangan Layanan PJU : 4.84 %
Program :	Program Pengelolaan dan Peningkatan Pelayanan PJU Indikator : Panjang jalan yang sudah mendapatkan penerangan : 2800250 m Persentase Pemasangan PJU Hemat Energi : 74.28000000000001 %	
Kegiatan :	Pemasangan Penerangan Jalan Umum	
Klaster :	Pengadaan/Penyediaan	
Obyek :	Peralatan dan Mesin	
Output :	Jumlah PJU yang terpasang 2818 titik	
Output Subtitle :	✓ -Jumlah PJU umum yang terpasang : 1.000,00 titik ✓ -Jumlah PJU lingkungan yang terpasang : 200,00 titik ✓ -Jumlah PJU yang terpasang (musrenbang) : 1.818,00 titik	

Gambar A.53 GUI detail kegiatan e-DevPlan

Output :	Jumlah PJU yang terpasang 2818 titik
Output Subtitle :	<ul style="list-style-type: none"> ✓ -Jumlah PJU umum yang terpasang : 1.000,00 titik ✓ -Jumlah PJU lingkungan yang terpasang : 200,00 titik ✓ -Jumlah PJU yang terpasang (musrenbang) : 1.618,00 titik

▼ Pemasangan Penerangan Jalan Umum	Rp.11,987,838,242
▼ Pemasangan Penerangan Jalan Umum (Musrenbang)	Rp.20,262,932,392
▼ Pemasangan Penerangan Jalan Umum Lingkungan	Rp.0

Gambar A.54 GUI daftar sub kegiatan

Pemasangan Penerangan Jalan Umum

Rp.0

What

Who

Where

How

When

Operasional

ASB-SSH

Log Status

Sub Kegiatan Apa yang akan dilakukan dan apa target output-nya

Karakteristik/Cluster : **Pengadaan/Penyediaan** ? (Obyek=Peralatan dan Mesin)

Nama Sub Kegiatan : **Pemasangan Penerangan Jalan Umum**

Untuk : Belanja Modal ...

Nama Sub Kegiatan di : 2017

ini sub baru

pilih sub 2017

WHY. Alasan kenapa Sub Kegiatan ini dilakukan

- Pertimbangan peraturan Peraturan Walikota Surabaya Nomor 50 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Uraian Tugas Dan Fungsi Serta Tata Kerja Dinas Kebersihan Dan Ruang Terbuka Hijau Kota Surabaya
- Pertimbangan tugas dan fungsi Sesuai Perwali nomor 50 tahun 2016 pasal 8 ayat (2)

edit

Target : Jumlah PJU umum yang terpasang : 2060 titik

WHY. Alasan kenapa menetapkan target diatas

- Pertimbangan teknis Pemasangan PJU mengikuti target kinerja yang sudah ditetapkan dalam target RPJM Kota

edit

Gambar A.55 GUI detil What sub kegiatan e-DevPlan

Sub Kegiatan Apa yang akan dilakukan dan apa target output-nya

Karakteristik/Cluster :	Pengadaan/Penyediaan ? (Obyek=Peralatan dan Mesin)
Nama Sub Kegiatan :	Pemasangan Penerangan Jalan Umum (Musrenbang)
Untuk :	Belanja Modal ▼
Nama Sub Kegiatan di 2017 :	Pilih Subtitle :
<input type="button" value="ini sub baru"/> <input type="button" value="pilih sub 2017"/>	SKPD : Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau ▼ Kegiatan : Pemeliharaan Penerangan Jalan Umum ▼ subtitle : - pilih - ▼

Gambar A.56 GUI detail nama sub kegiatan e-DevPlan

WHY. Alasan kenapa Sub Kegiatan ini dilakukan

- Pertimbangan peraturan
Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 32 Tahun 2011 Tentang Pedoman Pemberian Hibah Dan Bantuan Sosial Yang Bersumber Dari Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah
- Pertimbangan tugas dan fungsi
Sesuai Perwali nomor 60 tahun 2016 pasal 8 ayat (2)

Target : Jumlah PJU yang terpasang (musrenbang) : 2898 titik

WHY. Alasan kenapa menetapkan target diatas

- Pertimbangan teknis
Pemasangan PJU mengikuti target kinerja yang sudah ditetapkan dalam target RPJM Kota

Gambar A.57 GUI detail alasan dilakukan sub kegiatan e-DevPlan

WHY. Alasan kenapa Sub Kegiatan ini dilakukan

Alasannya

☒ Pertimbangan peraturan

Yang Bersumber Dari Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah

☒ Pertimbangan tugas dan fungsi

Sesuai Perwali nomor 50 tahun 2016 pasal 8 ayat (2)

☐ Pertimbangan hasil analisis kebutuhan, atau hasil kajian yang relevan

☒ Pertimbangan historis/pengalaman di masa lalu

isikan penjelasan

☐ Pertimbangan teknis

☐ Pertimbangan lainnya

Gambar A.58 GUI edit alasan sub kegiatan

^ Pemasangan Penerangan Jalan Umum (Musrenbang) Rp.20,262,932,392

What

Who

Where

How

When

Operasional

ASB-SSH

Log Status

Siapa Pelaksana Sub Kegiatan ini ?

Atasan Langsung : Kepala Bidang Ruang Terbuka Hijau dan Penerangan Jalan Umum

Pejabat Pengampu Sub Kegiatan

Pejabat Pengampu Sub Kegiatan : Kepala Seksi Penerangan Jalan Umum

Siapa kelompok Sasaran Penerima Intervensi Sub Kegiatan ini ?

Sasaran Kegiatan :

- Seluruh Warga Kota Surabaya

Gambar A.59 GUI detil Who sub kegiatan

^ Pemasangan Penerangan Jalan Umum (Musrenbang) Rp.20,262,932,392

What

Who

Where

How

When

Operasional

ASB-SSH

Log Status

Siapa Pelaksana Sub Kegiatan ini ?

Atasan Langsung Pejabat Pengampu Sub Kegiatan :

Kepala Bidang Ruang Terbuka Hijau dan Penerangan Jalan Umum

Pejabat Pengampu Sub Kegiatan :

Kepala Seksi Penerangan Jalan Umum

simpan batal

Siapa kelompok Sasaran Penerima Intervensi Sub Kegiatan ini ?

Kelompok Sasaran

- ☒ Gakin
- ☒ Bayi
- ☒ Lansia
- ☒ Anak-anak
- ☒ Pelajar
- ☒ PNS
- ☒ Lainnya . yaitu :

simpan batal

Gambar A.60 GUI edit detil Who sub kegiatan e-DevPlan

Pemasangan Penerangan Jalan Umum (Musrenbang) Rp.20.262.932.392

What

Who

Where

How

When

Operasional

ASB-SSH

Log Status

Dimana lokasi Sub Kegiatan ?

Wilayah Kota Surabaya

edit

WHY. Alasan kenapa memilih lokasi diatas.

- Pertimbangan tugas dan fungsi
 Sesuai Perwali nomor 50 tahun 2016 pasal 8 ayat (2) huruf e, bahwa DKRTH (Seksi PJU) mempunyai tugas menyiapkan bahan pelaksanaan pembangunan, pengembangan, pengelolaan dan pemeliharaan penerangan jalan umum (musrenbang) di wilayah Kota Surabaya

edit

Gambar A.61 GUI detil Where sub kegiatan e-DevPlan

Pemasangan Penerangan Jalan Umum (Musrenbang) Rp.20.262.932.392

What

Who

Where

How

When

Operasional

ASB-SSH

Log Status

Dimana lokasi Sub Kegiatan ?

Wilayah Kota Surabaya

simpan batal

WHY. Alasan kenapa memilih lokasi diatas.

Alasannya

- ☐ Pertimbangan peraturan
- ☒ Pertimbangan tugas dan fungsi
 Sesuai Perwali nomor 50 tahun 2016 pasal 8 ayat (2) huruf e, bahwa DKRTH (Seksi PJU) mempunyai tugas menyiapkan bahan
- ☐ Pertimbangan hasil analisis kebutuhan, atau hasil kajian yang relevan
- ☐ Pertimbangan historis/pengalaman di masa lalu
- ☐ Pertimbangan teknis
- ☐ Pertimbangan lainnya

simpan batal

Gambar A.62 GUI edit detil Where sub kegiatan e-DevPlan

What
Who
Where
How
When
Operasional
Log Status

Jadwal rencana output sub kegiatan ?

Output	3609 titik				Total Teralokasi : 3609 titik							
Jadwal	Bulan											
	JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGU	SEP	OKT	NOV	DES
Alokasi					730	890			500			1489

WHY. Alasan kenapa menjadwalkan output seperti diatas.

- Pertimbangan teknis
Memperhatikan proses pelaksanaan pekerjaan, proses pelelangan, dan memperhatikan beban pembayaran rekening listrik PJU

Gambar A.63 GUI detil When sub kegiatan e-DevPlan

What
Who
Where
How
When
Operasional
Log Status

Pengaruh Eksternal, dan Tahapan Operasional ?

► Pengaruh eksternal yang berpotensi besar mempengaruhi Sub Kegiatan

► Jadwal rencana output sub kegiatan

Output	3609 titik				Total Teralokasi : 3609 titik				
Jadwal	Bulan								
	JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGU	SEP
Alokasi					730	890			500

Gambar A.64 GUI detil Operasional sub kegiatan e-DevPlan

Tahapan Operasional :

Tahap-Output	Bulan												Total
	JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGU	SEP	OKT	NOV	DES	
PERENCANAAN													
KAK	1												1
<div>Contoh Format KAK</div>													
PELAKSANAAN													
Berita Acara Pembayaran/Surat Pembelian atau Pembayaran Langsung				1	6	13							20
PELAPORAN													
Laporan Evaluasi													0

Gambar A.65 GUI detail Operasional sub kegiatan peraktivitas e-DevPlan

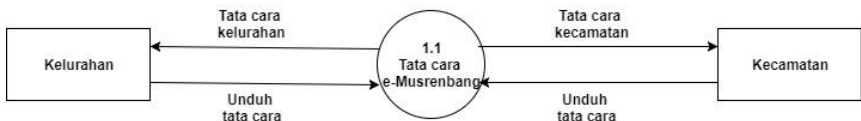
What	Log Status pemeriksaan
Who	2018-08-28: status menjadi ' Proses Verifikasi Mondal '
Where	Mohon koreksi
How	
When	
Operasional	
Log Status	

Gambar A.66 GUI log status sub kegiatan e-DevPlan

LAMPIRAN B

Pada bagian ini dijabarkan level 2 data flow diagram dari kedua aplikasi e-Musrenbang dan e-DevPlan. Pada diagram level 2 dilakukan dekomposisi proses-proses yang terdapat pada diagram level sebelumnya, pada tingkatan-tingkatan ini data flow dapat berupa pseudo-code, dimana cara penamaan data flow mulai mendekati penulisan kode algoritma. Pada diagram level 2 akan didekomposisi proses pada diagram level 1. Berikut beberapa DFD level 2.

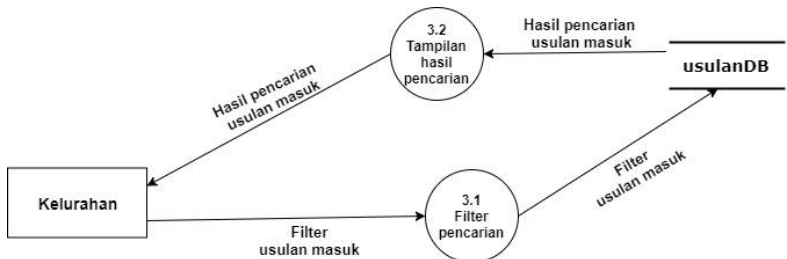
B.1 Level 2 DFD E-Musrenbang



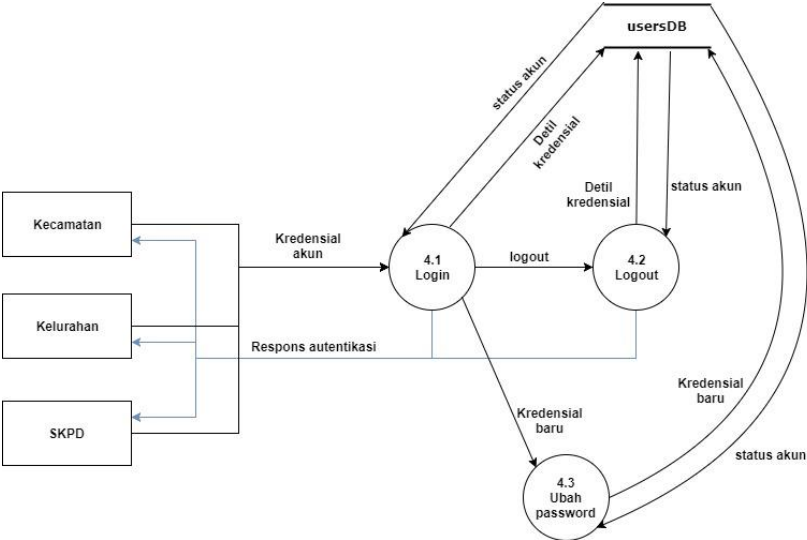
Gambar B.1 Level 2 DFD Tata cara e-Musrenbang



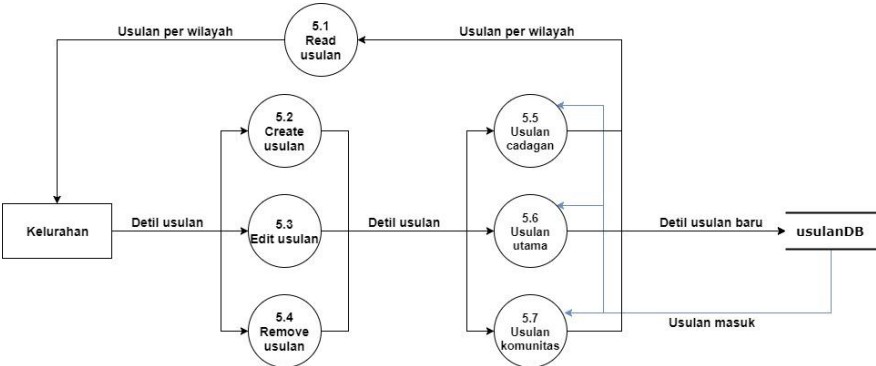
Gambar B.2 Level 2 DFD Kamus usulan



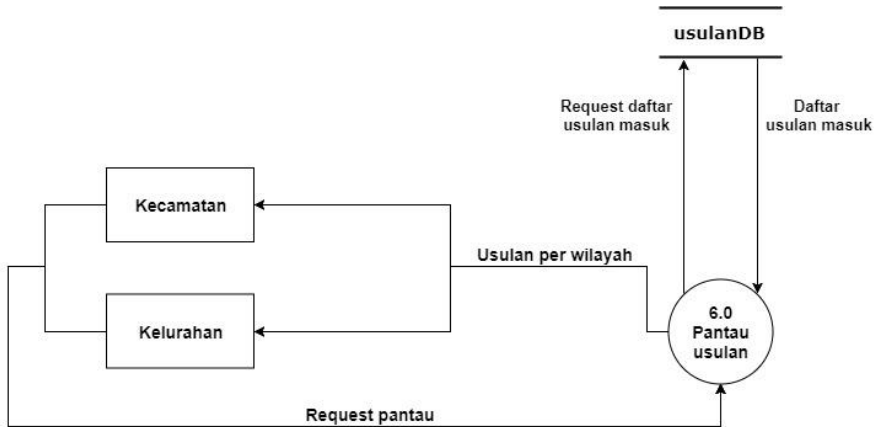
Gambar B.3 Level 2 DFD Pencarian usulan masuk



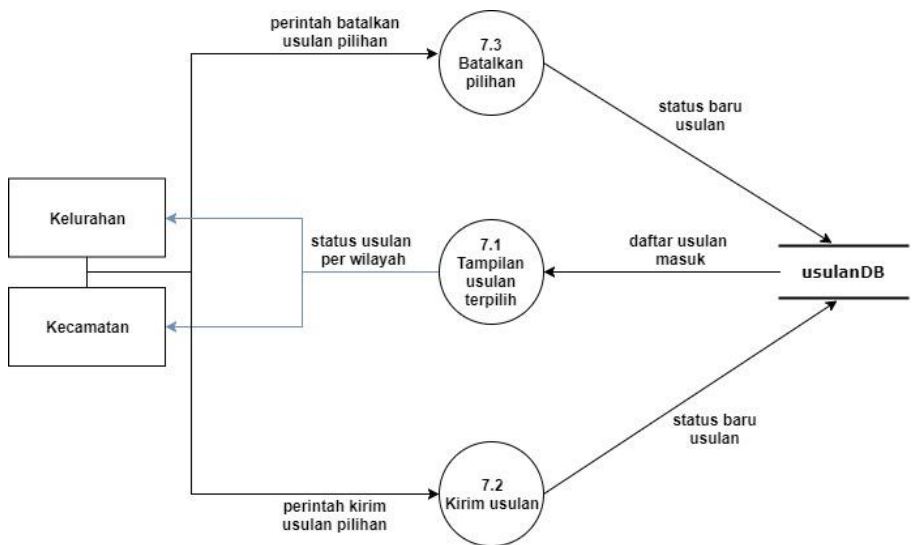
Gambar B.4 Level 2 DFD Autentikasi



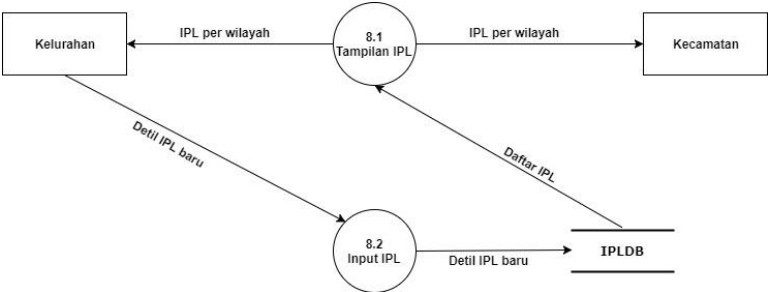
Gambar B.5 Level 2 DFD Input usulan



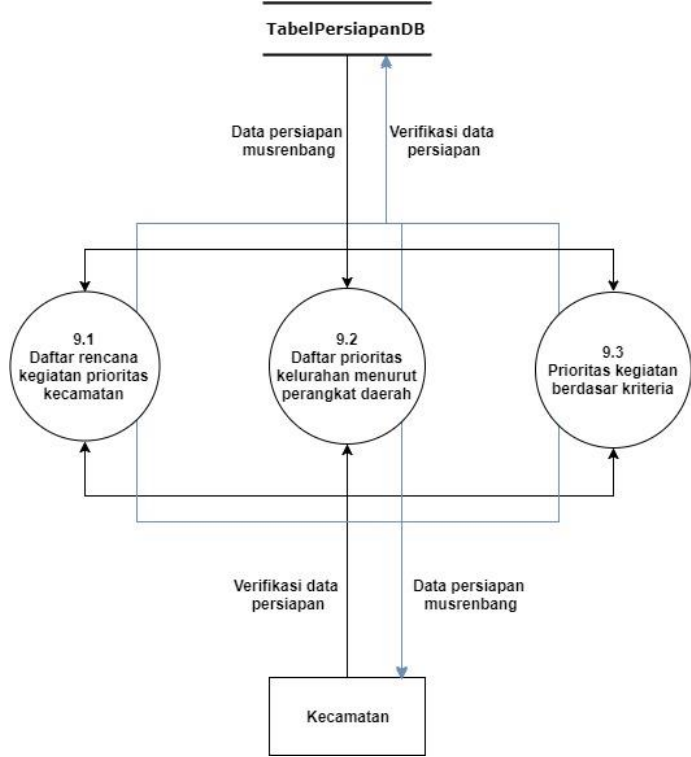
Gambar B.6 Level 2 DFD Pantau usulan



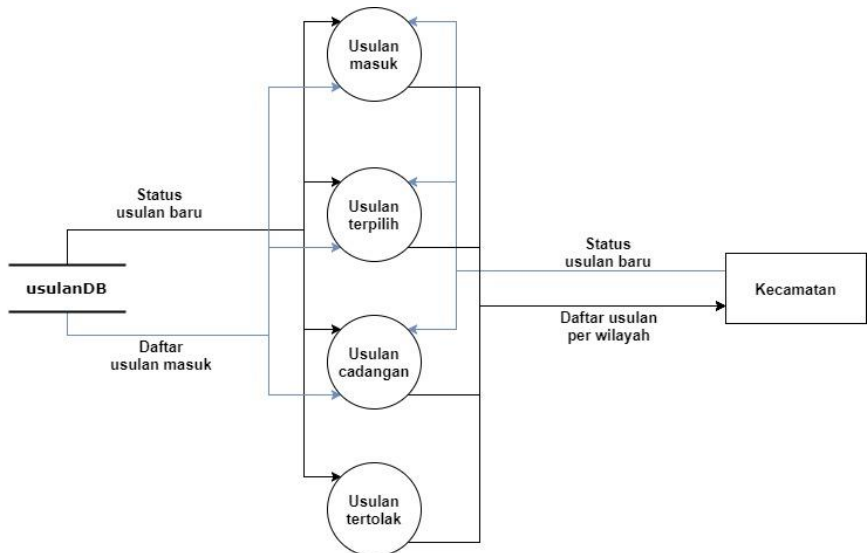
Gambar B.7 Level 2 DFD Usulan terpilih



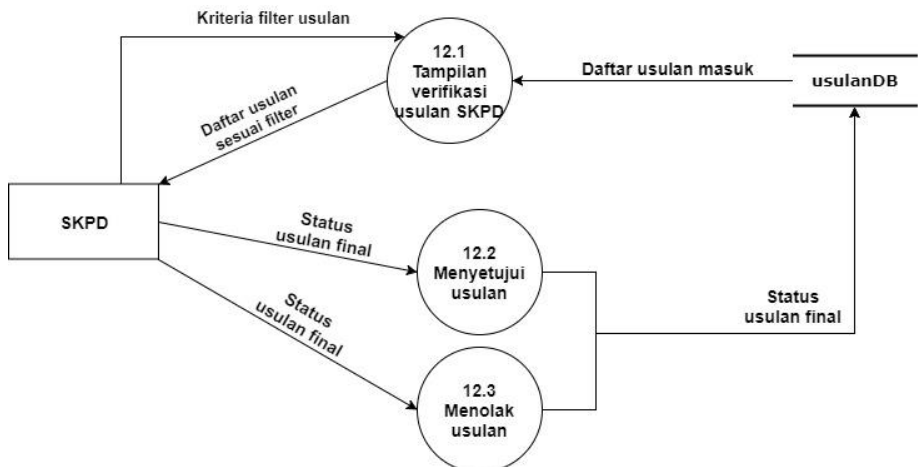
Gambar B.8 Level 2 DFD IPL



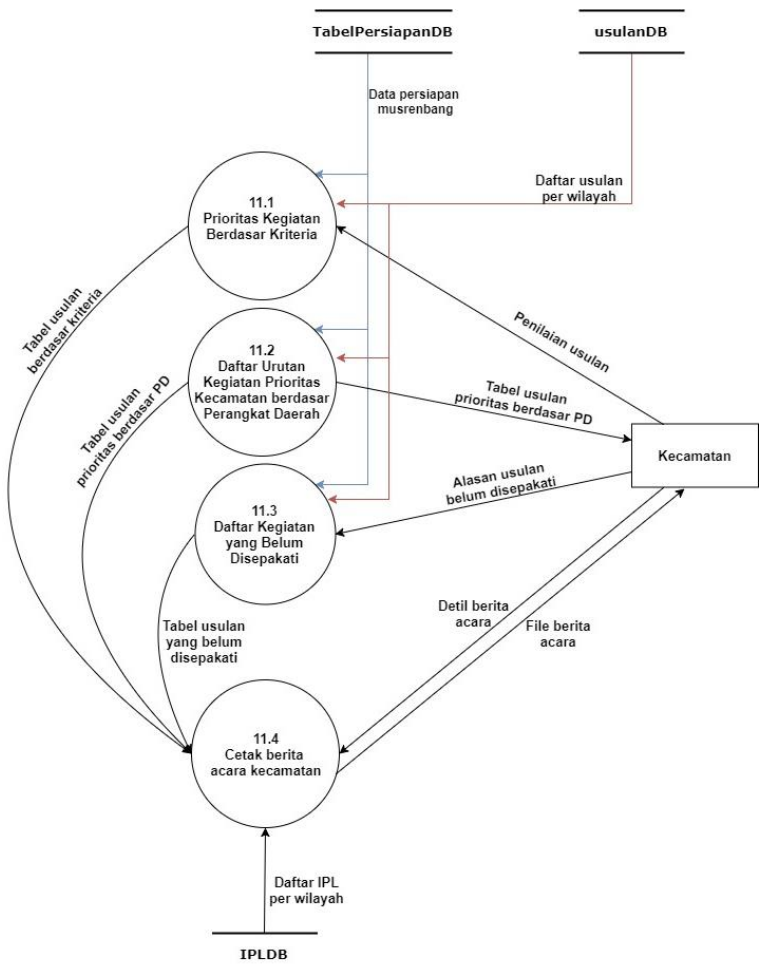
Gambar B.9 Level 2 DFD Persiapan murenbang kecamatan



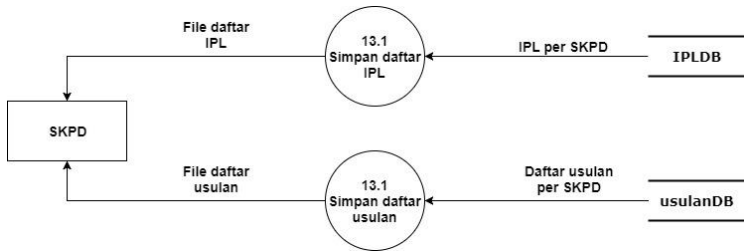
Gambar B.10 Level 2 DFD Verifikasi usulan kecamatan



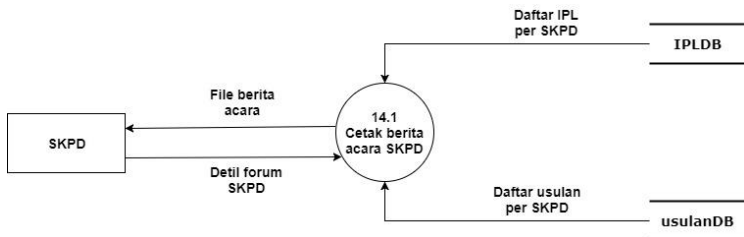
Gambar B.11 Level 2 DFD Verifikasi usulan SKPD



Gambar B.12 Level 2 DFD Berita acara

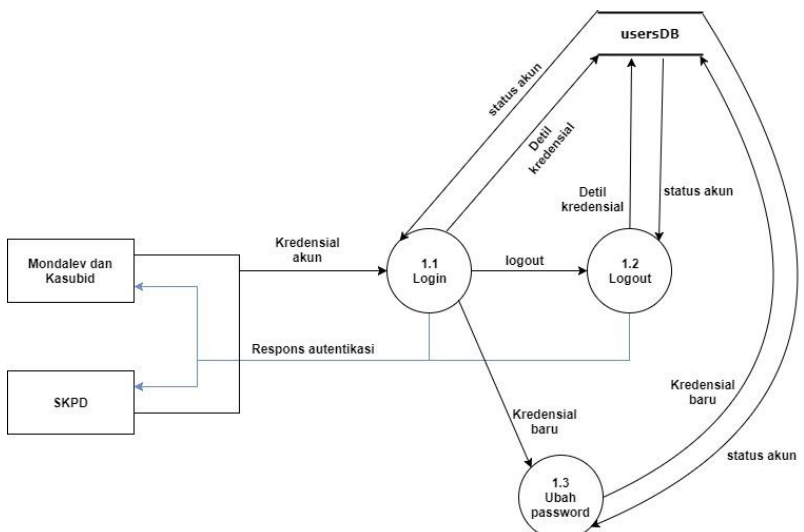


Gambar B.13 Level 2 DFD Simpan usulan dan IPL

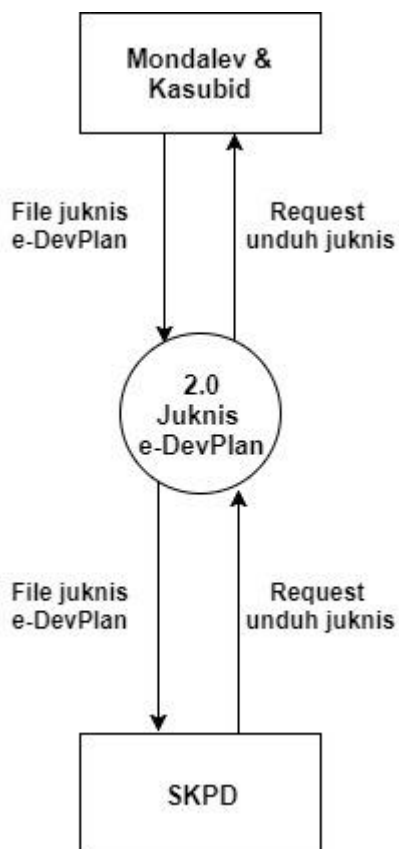


Gambar B.14 Level 2 DFD Berita acara SKPD

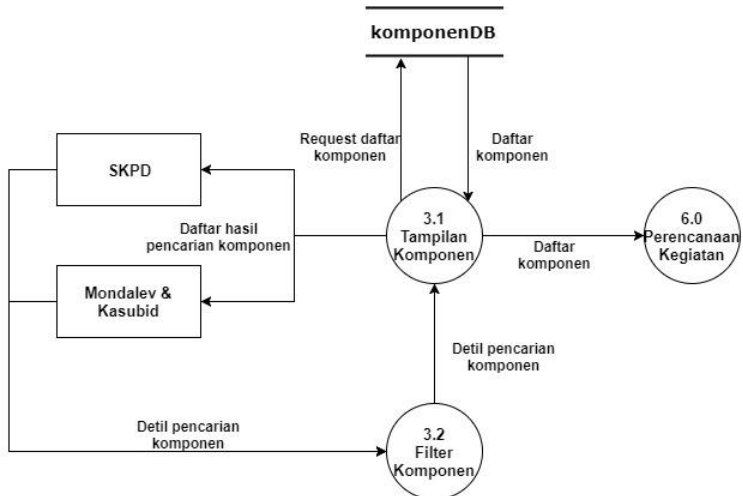
B.2 Level 2 DFD E-DevPlan



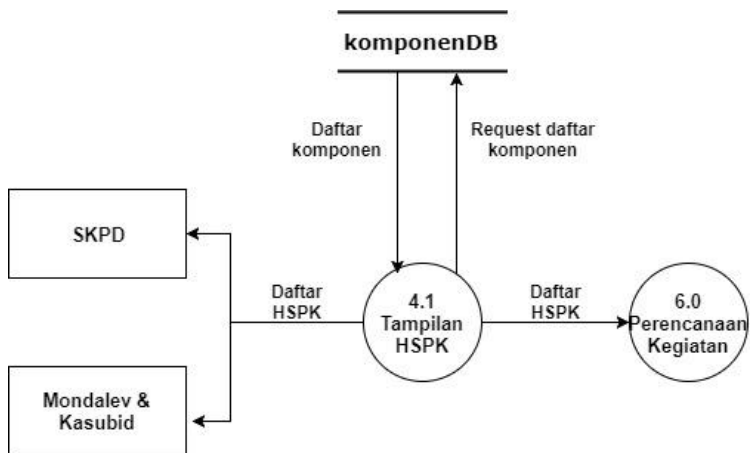
Gambar B.15 Level 2 DFD Autentikasi



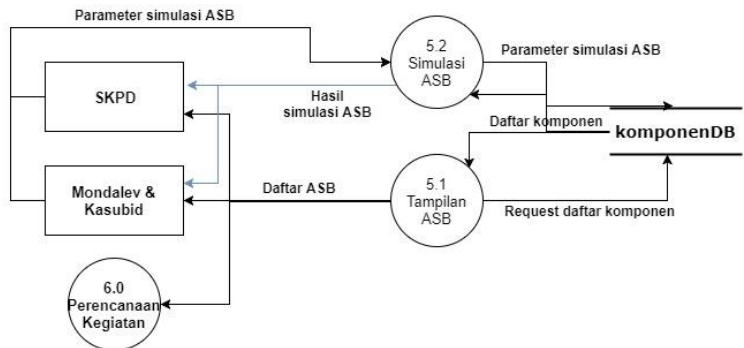
Gambar B.16 Level 2 DFD Juknis e-DevPlan



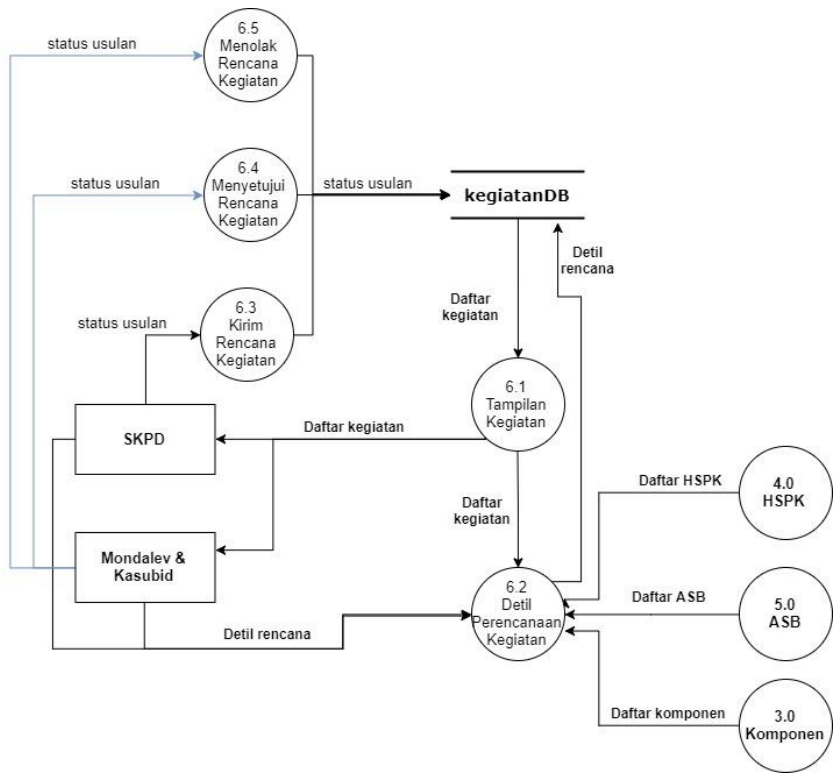
Gambar B.17 Level 2 DFD Komponen e-DevPlan



Gambar B.18 Level 2 DFD HSPK e-DevPlan



Gambar B.19 Level 2 DFD ASB e-DevPlan



Gambar B.20 Level 2 DFD Kegiatan e-DevPlan

LAMPIRAN C

Pada lampiran C dilampirkan dokumen SKPL aplikasi e-Musrenbang

C.1 Pendahuluan

Pada bagian ini akan dideskripsikan tujuan dari dikembangkanya aplikasi E-Musrenbang, tujuan dari dokumen ini, cakupan (scope) dari pengembangan aplikasi yang direncanakan dan terminologi yang digunakan dalam dokumen ini.

C.1.1 Tujuan

e-Musrenbang merupakan aplikasi perencanaan berbasis website yang dibangun untuk mendukung upaya sinergi perencanaan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah dalam penyusunan Rencana Kerja Pemerintah Daerah. Dikembangkanya e-Musrenbang berbasis website ini diharapkan dapat membantu mempermudah proses sinergi perencanaan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah khususnya sinergi perencanaan dan penganggaran yang disesuaikan dengan kebutuhan; serta mendorong penerapan prinsip-prinsip governance (partisipatif, transparan, efektif dan efisiensi, serta akuntabel) dalam pemberian pelayanan publik. Aplikasi ini akan mengumpulkan usulan-usulan pengadaan yang diusulkan secara online pada tiga tingkatan yaitu kelurahan, kecamatan, dan kabupaten. Data usulan-usulan tersebut akan digunakan dalam penyusunan RKPD.

Dokumen spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ini dibuat sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi E-Musrenbang pada dinas pemerintahan kota Surabaya. Dokumen ini akan berisi tentang kebutuhan pengguna serta perancangan dan pendefinisian yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna pada aplikasi ini

C.1.2 Ruang Lingkup Perangkat Lunak

Dalam dokumen ini ruang lingkup yang dicakup dari aplikasi e-Musrenbang mulai dari fitur yang digunakan oleh Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD. e-Musrenbang berupa aplikasi berbasis web yang berguna dalam mengumpulkan usulan kegiatan pembangunan masyarakat. Pengumpulan usulan dilakukan oleh Kelurahan melalui aplikasi e-Musrenbang. Setelah usulan dikumpulkan oleh Kelurahan, usulan diverifikasi, prioritas, dan dinilai dengan kriteria oleh Kecamatan. Pada akhirnya usulan diverifikasi lagi oleh SKPD melalui aplikasi pada pertemuan musrenbang.

Sesuai dengan ringkasan proses bisnis diatas, ruang lingkup aplikasi yang dicakup pada dokumentasi perancangan aplikasi ini mulai dari penggunaan aplikasi dari proses musrenbang kelurahan, musrenbang kecamatan, dan musrenbang SKPD

C.1.3 Target Audience

Audience yang harus memahami dan menggunakan dokumen ini antara lain:

- Analis Sistem, dokumen digunakan sebagai pedoman dalam membuat perancangan sistem atau dalam perbaikan sistem.
- Programmer, dokumen dimanfaatkan untuk mengetahui gambaran sistem yang akan dibangun oleh programmer.
- Tester, dokumen dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan testing terhadap fitur-fitur pada aplikasi yang telah dibangun

C.1.4 Definisi, Istilah, dan Singkatan

Guna memberikan gambaran yang sama terhadap beberapa definisi, istilah dan singkatan yang digunakan di dokumen ini, perlu dijelaskan sebagaimana berikut:

Tabel C.1 Daftar definisi kata, istilah, dan singkatan

Istilah/Singkatan	Definisi
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.
UCD	<i>Use case diagram</i> , pemodelan fungsi yang ada dalam sebuah sistem, disertai dengan informasi aktor pengguna yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.
DFD	<i>Data flow diagram</i> , analisis terstruktur dan metode desain, alat visualisasi untuk menggambarkan model logika dan mengekspresikan transformasi data dalam suatu sistem. DFD termasuk mekanisme untuk memodelkan aliran data yang mendukung dekomposisi untuk mengilustrasikan rincian aliran data dan fungsi dari sebuah sistem.
Activity Diagram	Diagram yang menggambarkan alur aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir.
IPL	Informasi permasalahan lingkungan, memiliki makna secara harfiah.
PD	Perangkat daerah, memiliki definisi yang sama dengan SKPD.
SKPD	Satuan kerja perangkat daerah, perangkat Pemerintah Daerah (Provinsi maupun Kabupaten/Kota) di Indonesia. SKPD adalah pelaksana fungsi eksekutif yang harus berkoordinasi agar penyelenggaraan pemerintahan berjalan dengan baik. Pada dokumen ini SKPD lebih mengarah pada Dinas kota Surabaya.
Musrenbang	Musyawarah Perencanaan Pembangunan, forum antarpelaku dalam rangka

	menyusun rencana pembangunan Nasional dan rencana pembangunan Daerah. Musrenbang diatur dalam Undang-Undang no. 25 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional dan diatur oleh Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas untuk tingkat nasional dan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda).
--	--

C.1.5 Sistem Penomoran

Ada beberapa hal/bagian dalam dokumen ini yang perlu diberi nomor. Maksud penomoran ini untuk mempermudah audience dalam pengidentifikasian konten pada dokumen. Adapun aturan penomorannya sebagaimana tabel berikut:

Tabel C.2 Sistem penomoran

Hal/Bagian	Aturan Penomoran
Kebutuhan Fungsional	Nomor berbentuk KF.XX, dimana XX adalah nomor urut struktur butir-butri pada kebutuhan fungsional. Contoh: KF.01, KF.02, KF.03, dan seterusnya
Kebutuhan Non Fungsional	Nomor berbentuk KNF.XX, dimana XX adalah nomor urut struktur butir-butir pada kebutuhan fungsional. Contoh: KNF.001, KNF.002, dan sebagainya
Desain Antarmuka	Nomor berbentuk AMXX, dimana XX merupakan nomor urut dari antar muka.

	Contoh: AM.01 (Desain antar muka dengan nomor urut 1)
<i>Use Case</i>	<p>Nomor berbentuk UC.XX, dimana XX adalah nomor urut <i>use case</i> pada jenis tersebut.</p> <p>Contoh: UC.01 (<i>Use Case</i> dengan nomor urut satu)</p>

C.1.6 Referensi

Berikut adalah daftar acuan yang digunakan dalam pendokumentasian spesifikasi kebutuhan perangkat lunak ini:

- IEEE Std. 1233, 1998 Edition IEEE Guide for Developing System Requirements Specifications
- IEEE, Software Requirements Engineering, Second Edition, IEEE Computer Society Press, 2002
- Bray, Ian K. An Introduction to Requirement Engineering, 1st published, Addison-Wesley, 2002
- Kotonya, Gerald and Sommerville, Ian. Requirement Engineering: Processes and Techniques, John Wiley & Sons Ltd, 1998
- Wiegers, Karl E. Software Requirements Specification, 2002

Holil, Achmad. Template: Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Sistem Informasi ITS, 2006.

C.1.7 Ikhtisar Dokumen

Penulisan dokumen ini dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Berisi tentang tujuan penulisan dokumen; ruang lingkup perangkat lunak; target *audience*; definisi, istilah, dan singkatan; sistem penomoran; referensi dan ikhtisar dokumen.

2. Deskripsi Umum

Berisi tentang perangkat lunak; fungsi-fungsi perangkat lunak; karakteristik dan klasifikasi pengguna; lingkungan operasi; batasan desain dan implementasi; dokumentasi bagi pengguna; asumsi dan ketergantungan

3. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Berisi tentang antar muka perangkat pengguna; antar muka keras; antar muka perangkat lunak; antar muka komunikasi.

4. Kebutuhan Fungsional

Berisi tentang fitur-fitur yang menjadi kebutuhan sistem agar dapat berfungsi.

5. Kebutuhan Non Fungsional Lainnya

Berisi tentang kebutuhan kinerja; kebutuhan keamanan; kebutuhan perlindungan keamanan; atribut kualitas perangkat lunak; aturan penggunaan.

6. Model Analisis

Melakukan pemodelan analisis. Model analisis ini berisi *Use case diagram*, *Use case description*, *data flow diagram*, dan *activity diagram*.

C.2 Deskripsi Umum

Aplikasi e-Musrenbang adalah aplikasi yang membantu dalam melakukan pengumpulan usulan pembangunan daerah dari penduduk per kelurahan menggunakan suatu sistem online dan

usulan itu nantinya bisa tersimpan untuk dapat diverifikasi oleh pihak kecamatan tiap daerah dan nantinya usulan-usulan yang telah diverifikasi dapat diakses oleh Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) untuk dapat dipilih dalam forum SKPD untuk dijadikan salah satu bagian perencanaan pembangunan daerah kota Surabaya.

C.2.1 Fungsi-Fungsi Aplikasi

Fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi E-Musrenbang terdapat pada tabel berikut:

Tabel C.3 Daftar fungsi aplikasi e-Musrenbang

Kode Use Case	Nama Use Case
UC.01	Login
UC.02	Logout
UC.03	Mengubah password akun
UC.04	Membuka halaman utama
UC.05	Mengunduh tata cara musrenbang
UC.06	Membuka kamus usulan
UC.07	Melihat usulan masuk
UC.08	Melihat usulan utama
UC.09	Melihat usulan cadangan
UC.10	Melihat usulan komunitas
UC.11	Memasukkan usulan baru
UC.12	Mengubah keterangan usulan
UC.13	Mengubah volume usulan
UC.14	Menghapus usulan
UC.15	Mengunggah foto lokasi usulan
UC.16	Memetakan lokasi usulan
UC.17	Mengangkat status usulan menjadi terpilih
UC.18	Melihat usulan terpilih
UC.19	Mengirim usulan
UC.20	Membatalkan usulan terpilih
UC.21	Memantau usulan

UC.22	Melihat IPL
UC.23	Menambah IPL
UC.24	Menghapus IPL
UC.25	Mengunggah foto lokasi IPL
UC.26	Memetakan lokasi IPL
UC.27	Mengunduh dokumen alur musrenbang
UC.28	Melihat tabel persiapan kecamatan
UC.29	Verifikasi tabel prioritas kegiatan kecamatan
UC.30	Verifikasi tabel prioritas PD
UC.31	Mengusulkan kriteria baru
UC.32	Mengubah lokasi usulan
UC.33	Menilai prioritas kegiatan sesuai kriteria
UC.34	Mengulas tabel prioritas PD
UC.35	Mengulas usulan yang tidak dikirim
UC.36	Mencetak berita acara musrenbang kecamatan
UC.37	Menambahkan usulan di tingkat kecamatan
UC.38	Mengunduh dokumen usulan masuk
UC.39	Mengunduh dokumen IPL
UC.40	Memverifikasi usulan masuk
UC.41	Mengedit keterangan survey usulan
UC.42	Menyetujui usulan
UC.43	Menolak usulan
UC.44	Mencetak berita acara forum SKPD

C.2.2 Karakteristik dan Klarifikasi Pengguna

Aplikasi E-Musrenbang merupakan produk yang digunakan oleh pihak pemerintahan kota Surabaya, yaitu Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko). Aplikasi ini digunakan oleh pengguna yang mempunyai peran sebagai berikut:

- Pihak kelurahan, sebagai penerima usulan dari masyarakat dan aktor yang melakukan input usulan pembangunan kedalam sistem.

- Pihak kecamatan, memiliki peran dalam menverifikasi usulan yang telah dikumpulkan, memastikan bahwa usulan dapat dilakukan dan tidak memiliki masalah eksternal.
- Pihak SKPD, sebagai pemilih usulan pembangunan akhir. Usulan yang telah diverifikasi dan telah dianggap usulan *final* dari kelurahan dipilih oleh tim SKPD dalam forum SKPD untuk dimasukkan dalam perencanaan pembangunan kota Surabaya

Tabel C.4 Hak akses pengguna

Nama Peran	Peran
Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> • Menginput usulan • Mengubah data atau detil usulan • Mengirim usulan • Menginput informasi permasalahan lingkungan • Mengubah data atau detil informasi permasalahan lingkungan
Kecamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan musrenbang Kecamatan <ul style="list-style-type: none"> ○ Menentukan prioritas usulan ○ Menentukan kriteria usulan • Memverifikasi hasil usulan • Menyetujui usulan • Mengirim usulan • Menginput usulan tingkat kota • Membuat berita acara
SKPD	<ul style="list-style-type: none"> • Memverifikasi hasil usulan • Mencetak hasil usulan dan IPL • Membuat berita acara

C.2.3 Lingkungan Operasi

Aplikasi E-Musrenbang merupakan aplikasi berbasis web sehingga membutuhkan sebuah server dengan sistem operasi dan web server. Aplikasi dapat diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone menggunakan browser internet dalam perangkat tersebut.

C.2.4 Dokumentasi Bagi Pengguna

Pada tahap implementasi aplikasi akan dibuatkan dokumen panduan pengguna (User Guide) untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi untuk pelaksanaan musrenbang.

C.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

e-Musrenbang merupakan aplikasi perencanaan berbasis website yang dibangun untuk mendukung upaya sinergi perencanaan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah dalam penyusunan Rencana Kerja Pemerintah Daerah. Perkembangan dari aplikasi ini sangat bergantung dengan aturan-aturan pemerintah. Dalam melaksanakan musrenbang di kota Surabaya, terdapat ketentuan-ketentuan dari pemendagri yang perlu dipatuhi. Ketentuan tersebut tertulis pada Permendagri 86 tahun 2017 pasal 94 sampai dengan pasal ke 98. Berikut jabaran ayat-ayat yang berhubungan langsung dengan ketentuan tersebut:

1. Pasal 94 Ayat (3) menyebutkan bahwa musrenbang RKPD kabupaten/kota hanya terdiri dari:
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota di kecamatan
2. Pasal 94 Ayat (4) menyebutkan bahwa tata cara pengajuan daftar usulan desa/kelurahan berpedoman pada Peraturan Menteri mengenai pedoman pembangunan desa. Permendagri yang dimaksud adalah Permendagri 114/2014 tentang Pedoman Pembangunan Desa, Pasal 51 Ayat (2) dan(3) menyebutkan :

- Penyampaian akhir daftar usulan RKP desa paling lambat 31 Desember tahun berjalan
 - Daftar usulan RKPD desa menjadi materi pembahasan di dalam musrenbang kecamatan dan kabupaten/kota
3. Pasal 94 Ayat (4) dan Pasal 98 Ayat (3) menyebutkan jadwal pelaksanaan musrenbang, sebagai berikut:
- Musrenbang RKPD kota dilaksanakan paling lambat minggu ke-4 bulan Maret
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota di kecamatan dilaksanakan paling lambat minggu kedua pada bulan Februari
4. Pasal 95 Ayat (1) dan Pasal 98 Ayat (1) dan (6) menjelaskan sebagai berikut:
- Musrenbang RKPD kabupaten/kota bertujuan untuk membahas Rancangan RKPD Kabupaten/kota
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota di Kecamatan merupakan forum pembahasan hasil daftar usulan desa/kelurahan di lingkup kecamatan
 - Musrenbang RKPD kabupaten/kota di Kecamatan bertujuan untuk penajaman, penyelarasan klarifikasi, dan kesepakatan usulan rencana kegiatan pembangunan desa/kelurahan, yang diintegrasikan dengan prioritas pembangunan daerah di wilayah kecamatan
5. Pasal 98 Ayat (6) menyebutkan Penajaman, penyelarasan, klarifikasi dan kesepakatan tersebut mencakup
- Usulan rencana kegiatan pembangunan desa/kelurahan yang tertuang dalam daftar usulan desa/kelurahan yang akan menjadi kegiatan prioritas pembangunan di wilayah kecamatan yang bersangkutan harus sesuai dengan sasaran dan prioritas pembangunan

C.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Pada tahap ini akan dilakukan desain terdapat aplikasi e-Musrenbang. Berikut daftar interface halaman aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsional dideskripsikan.

C.3.1 Kebutuhan Antarmuka Aplikasi

Berikut merupakan tabel daftar kebutuhan antarmuka aplikasi yang ada pada e-Musrenbang.

Tabel C.5 Kebutuhan antarmuka aplikasi

Kode	Nama Antarmuka	Deskripsi
AM.01	Desain Halaman Utama Aplikasi	Desain ini digunakan untuk menampilkan fitur-fitur utama pada aplikasi seperti login, kamus usulan, pagu anggaran wilayah, dan fitur yang terdapat pada masing-masing jenis akun.
AM.02	Desain Kamus Usulan	Desain yang digunakan dalam menampilkan seluruh jenis usulan yang ada pada E-Musrenbang, Kamus Usulan akan menampilkan klasifikasi usulan, plafon anggaran usulan, satuan dalam usulan, pelaksana usulan dan tingkat pengusulan.
AM.03	Desain Halaman Usulan	Desain halaman ini digunakan untuk 3 fitur pada aplikasi, Usulan Utama, Usulan Cadangan, Usulan Terpilih dan Usulan Komunitas. Halaman ini akan menampilkan usulan yang telah dimasukkan serta informasi yang melekat pada usulan. Pada halaman ini juga pengguna dapat mengakses fitur-

		fitur, seperti edit keterangan, edit volume, unggah foto usulan, pemetaan usulan dan mengatur status usulan, sesuai hak akses akun.
AM.04	Form Pilih Jenis Usulan	Form yang digunakan dalam menampilkan jenis usulan yang akan dipilih saat melakukan input usulan, form ini juga disertai dengan box yang diisi dengan keyword jenis usulan yang dicari.
AM.05	Form Input Detil Usulan	Form yang digunakan dalam menginput data pada usulan baru yang akan dibuat, seperti lokasi usulan, volume usulan, nama pengusul, dll.
AM.06	Desain Fitur Pemetaan	Desain ini digunakan dalam halaman dimana pengusul memetakan usulan yang telah mereka buat
AM.07	Pop up Pemetaan	Pop up yang akan muncul ketika pengusul mencoba untuk menyimpan pemetaan yang telah mereka ubah
AM.08	Pop up Edit Pemetaan	Pop up yang muncul ketika pengusul mencoba untuk memetakan kembali pemetaan usulan yang mereka telah lakukan sebelumnya.
AM.09	Desain Halaman Pantau Usulan	Desain yang digunakan saat <i>user</i> menggunakan fitur pantau usulan, disini akan ditampilkan usulan yang telah masuk dan status usulan.

AM.10	Desain Halaman Pencarian Usulan Masuk	Desain ini digunakan untuk halaman pencarian usulan masuk. Halaman ini akan berisikan filter usulan dan tabel hasil pencarian usulan.
AM.11	Form Filter Pencarian Usulan	Form yang digunakan saat <i>user</i> mencari suatu usulan dengan data yang spesifik, form berisikan balok-balok isian yang dapat diisi dengan data yang digunakan sebagai <i>pin-point</i> pencarian usulan yang telah masuk.
AM.12	Desain Halaman Informasi Pemmasalahan Lingkungan	Desain yang digunakan dalam fitur aspirasi permasalahan lingkungan, desain ini akan menampilkan jenis-jenis permasalahan lingkungan yang nantinya dipilih sesuai dengan keadaan daerah masing-masing pengusul
AM.13	Form Informasi Permasalahan Lingkungan	Form yang digunakan dalam menginput detil mengenai aspirasi yang telah pilih oleh pengusul
AM.14	Form Login	Form yang digunakan dalam melakukan login akun
AM.15	Form Perubahan Password	Form yang digunakan dalam mengubah password akun
AM.16	Desain halaman Pesiapan Musrenbang Kecamatan	Halaman ini digunakan untuk menampilkan tabel dengan daftar prioritas, kriteria, dan tahun pengerjaan kegiatan. Ketiga tersebut nantinya menjadi penentu

		hasil verifikasi usulan pada musrenbang kecamatan.
AM.17	Form usulan kriteria lain dari kecamatan	Form yang digunakan dalam mengusulkan kriteria lain dalam melakukan prioritas pengerjaan usulan
AM.18	Desain halaman berita acara	Halaman ini digunakan untuk menginput detil berita acara dan mencetak berita acara.
AM.19	Form berita acara	Form ini digunakan untuk menginput detil berita acara, seperti nama pimpinan rapat musrenbang, lokasi musrenbang, dan detil proses musrenbang lainnya

C.3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam menjalankan aplikasi ini sebagai berikut:

1. Komputer server online
Perangkat ini dibutuhkan untuk menyimpan aplikasi E-Musrenbang agar aplikasi dapat diakses dari perangkat keras lainnya.
2. Komputer atau laptop
Perangkat keras ini dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi bagi *client*
3. Smartphone
Perangkat keras ini merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi bagi *client*
4. Internet
Aplikasi E-Musrenbang merupakan aplikasi berbasis web sehingga membutuhkan jaringan yang dapat terkoneksi dengan komputer/laptop/smartphone sehingga dapat digunakan
5. *Mouse*

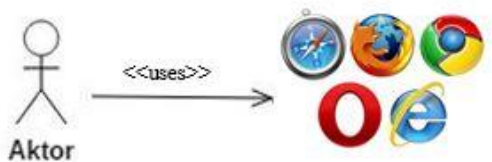
Perangkat keras yang dibutuhkan untuk menggerakkan kursor pada perangkat komputer, sehingga dapat memilih fitur yang dapat dijalankan pada aplikasi E-Musrenbang

6. *Keyboard*

Perangkat keras yang digunakan untuk menginput data atau informasi dalam bentuk karakter teks pada fitur aplikasi E-Musrenbang untuk dikelola dan menghasilkan output dari aplikasi.

C.3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

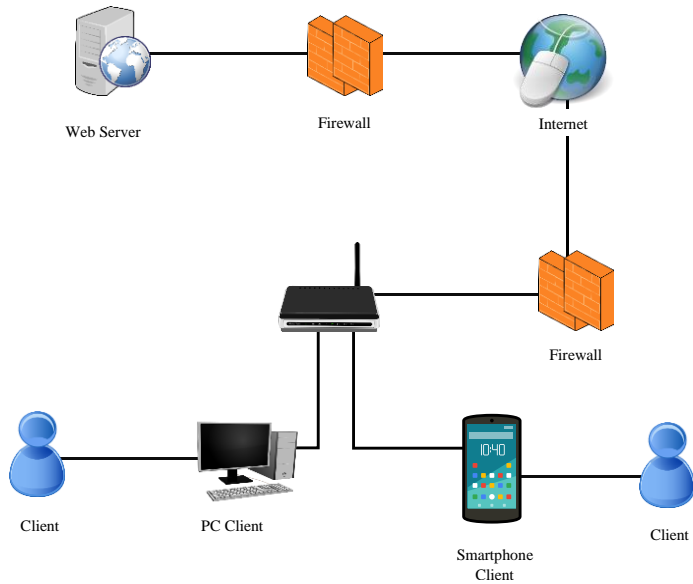
Untuk dapat menggunakan aplikasi ini, pengguna harus memiliki software pendukung berupa web browser yang dapat diunduh secara gratis di internet. Pengguna bisa menggunakan aplikasi E-Musrenbang dengan cara menuju alamat URL aplikasi E-Musrenbang pada web browser. Berikut adalah bentuk interaksi pengguna dengan web browser.



Gambar C.1 Antarmuka perangkat lunak

C.3.4 Antarmuka Komunikasi

Aplikasi E-Musrenbang merupakan aplikasi yang berbasis website yang tersimpan di sebuah server online. Adapun detail dari antarmuka komunikasi E-Musrenbang digambarkan dan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar C.2 Antarmuka komunikasi e-Musrenbang

C.4 Fitur Sistem

Pada bagian ini dijelaskan fitur yang ada pada aplikasi E-Musrenbang.

Tabel C.6 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-Musrenbang

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
KF.01	Fitur Autentifikasi	Pada fitur autentifikasi dibagi menjadi dua aktivitas yang dapat dilakukan yaitu <i>login</i> , <i>logout</i> dan ubah <i>password</i> .

KF.02	Fitur kamus usulan	Pada fitur kamus usulan pengunjung <i>website</i> dapat melihat jenis-jenis usulan apa saja yang dapat diusulkan pada tingkat Kelurahan. Kamus usulan juga mendetilkkan jenis usulan, seperti satuan unit yang dipakai untuk suatu usulan, jenis usulan (fisik atau non-fisik), dan Perangkat Daerah yang bertanggung jawab akan pelaksanaan usulan tersebut.
KF.03	Fitur <i>Homepage</i>	Pada fitur homepage akan memiliki beberapa perbedaan ditiap jenis akun. Secara general tiap <i>homepage</i> akan menjelaskan apa yang harus dilakukan dari <i>user</i> dalam aplikasi musrebang, batasan pagu anggaran per wilayah, dan lain-lain
KF.04	Fitur tata cara	Pada fitur tata cara terdapat tombol untuk melakukan unduh tata cara. Fitur ini terdapat pada akun Kelurahan dan Kecamatan, menjelaskan bagaimana cara menggunakan e-Musrenbang dilakukan.
KF.05	Fitur pencarian usulan	Pada fitur log estimasi terdapat riwayat aplikasi yang sudah pernah di estimasi dimana tampilan berbentuk tabel sehingga pengguna dapat melihat secara lebih detail.

KF.06	Fitur input usulan utama	Fitur ini digunakan dalam memasukkan usulan yang telah didetilkkan kedalam sistem. Fitur ini digunakan oleh kelurahan yang nantinya dapat dipilih untuk dilanjutkan verifikasi pada pihak kecamatan
KF.07	Fitur input usulan cadangan	Memiliki kesamaan seperti fitur input usulan utama, namun usulan yang dihasilkan pada fitur ini akan digunakan hanya untuk memenuhi penggunaan anggaran ketika usulan utama pada akhirnya tidak dapat dilaksanakan.
KF.08	Fitur input usulan komunitas	Fitur input usulan komunitas adalah fitur input usulan yang diutamakan untuk komunitas dalam sebuah kelurahan, seperti karang taruna atau pelatihan untuk ibu-ibu rumah tangga. Usulan yang dihasilkan berupa usulan non-fisik seperti pelatihan atau peralatan yang dibutuhkan dalam kelurahan.
KF.09	Fitur memilih usulan masuk	Ketika usulan telah selesai dibuat, usulan tersebut dapat dipilih untuk dikirimkan ke pihak kecamatan untuk dilakukan verifikasi, contoh mengecek kepemilikan tanah terkait usulan yang dibuat.

KF.10	Fitur CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>)	Fitur ini digunakan pada seluruh fitur input usulan, digunakan agar pembuatan usulan baru, membaca usulan masuk, mengedit usulan dan menghapus usulan yang telah dibuat dapat dilakukan.
KF.11	Fitur unggah foto	Fitur ini digunakan dalam fitur input usulan, dimaksudkan untuk menyertakan foto lokasi untuk mempermudah pelaksanaan pengecekan lokasi oleh kelurahan.
KF.12	Fitur pemetaan usulan	Fitur ini digunakan untuk memetakan usulan yang dibuat, gambaran awal dimana usulan akan dilakukan.
KF.13	Fitur kirim usulan ke kecamatan	Setelah usulan yang dibuat dipilih oleh kelurahan, usulan dikirimkan ke pihak kecamatan untuk dilakukan verifikasi.
KF.14	Fitur pantau usulan	Fitur ini digunakan untuk menampilkan daftar usulan sesuai dengan wilayah yang diatur oleh kelurahan dan kecamatan, digunakan untuk mempermudah melihat progres/status dari usulan yang telah dibuat.

KF.15	Fitur informasi permasalahan lingkungan (IPL)	Fitur ini digunakan untuk memasukkan informasi permasalahan yang ada pada suatu lokasi dalam kelurahan.
KF.16	Fitur unggah surat pernyataan	Fitur ini digunakan dalam pembuatan usulan. Dimaksudkan untuk memastikan pembangunan yang dilakukan berdasarkan usulan diterima oleh pemilik tanah lokasi usulan.
KF.17	Fitur persiapan musrenbang	Fitur ini digunakan oleh kecamatan sebelum dilaksanakannya musrenbang tingkat kecamatan. Tabel persiapan akan diberikan dari pihak Bappeko untuk dilakukan verifikasi terlebih dahulu oleh kecamatan dan nantinya digunakan dalam melakukan verifikasi usulan ke tingkat lanjutan.
KF.18	Fitur berita acara	Fitur berita acara berguna untuk menghasilkan file dokumen yang berisikan kesimpulan dari pelaksanaan musrenbang pada tingkat kecamatan dan forum SKPD. Fitur ini digunakan oleh kecamatan dan SKPD. Hasil berupa detail pelaksanaan musrenbang, usulan yang diverifikasi dan informasi permasalahan lingkungan.

KF.19	Fitur verifikasi usulan	Fitur ini digunakan oleh kecamatan dan SKPD dalam melakukan verifikasi pada usulan yang telah dikirimkan. Kecamatan dan SKPD akan menentukan dalam menyetujui dan menolak usulan yang dikirimkan serta memberikan alasan dari keputusan tersebut sesuai dari proses penilaian dan verifikasi.
KF.20	Fitur simpan daftar usulan dan IPL	Fitur ini digunakan oleh SKPD untuk menyimpan dan mencetak dokumen yang berisikan daftar usulan yang ditangani oleh SKPD beserta IPL.

C.5 Kebutuhan Non-Fungsional

C.5.1 Kebutuhan Kualitas Aplikasi

- Aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah dispesifikasikan (KNF.01)
- Rancangan antar muka aplikasi yang *user friendly* (KNF.02)
- Aplikasi dapat dijalankan di aplikasi *web browser* yang berbeda-beda (KNF.03)

C.5.2 Kebutuhan Sistem

- Aplikasi hanya bisa dijalankan dengan bantuan sebuah web browser yang *up-to-date* dan sistem operasi yang ada pada komputer *user* (KNF.04)
- Adanya fasilitas pencarian untuk memudahkan pengguna dalam mencari fitur atau informasi terkait yang ada dalam aplikasi E-Musrenbang (KNF.05)

C.5.3 Kebutuhan Kinerja

- Aplikasi E-Musrenbang dapat diakses lebih dari satu komputer diwaktu yang bersamaan (KNF.06)

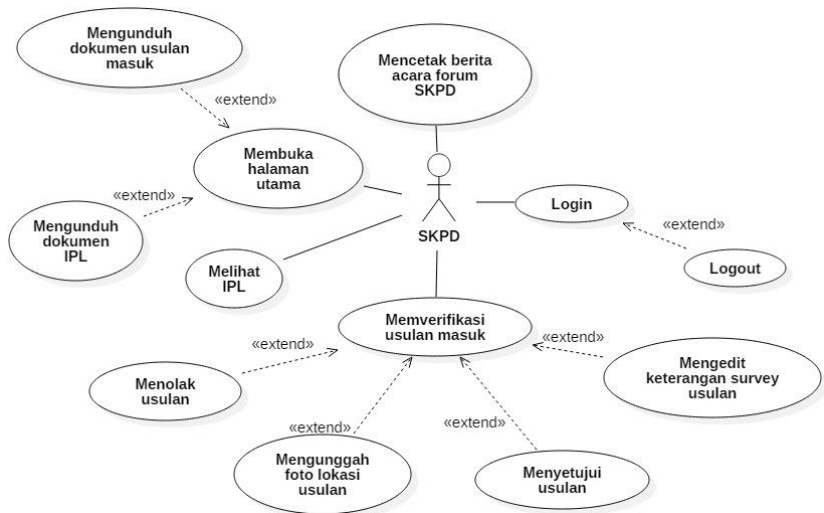
C.6 Model Analisis

Pada bagian ini dilampirkan hasil analisis kebutuhan dalam bentuk diagram dan tabel deskripsi untuk tiap use case yang ada pada aplikasi E-Musrenbang.

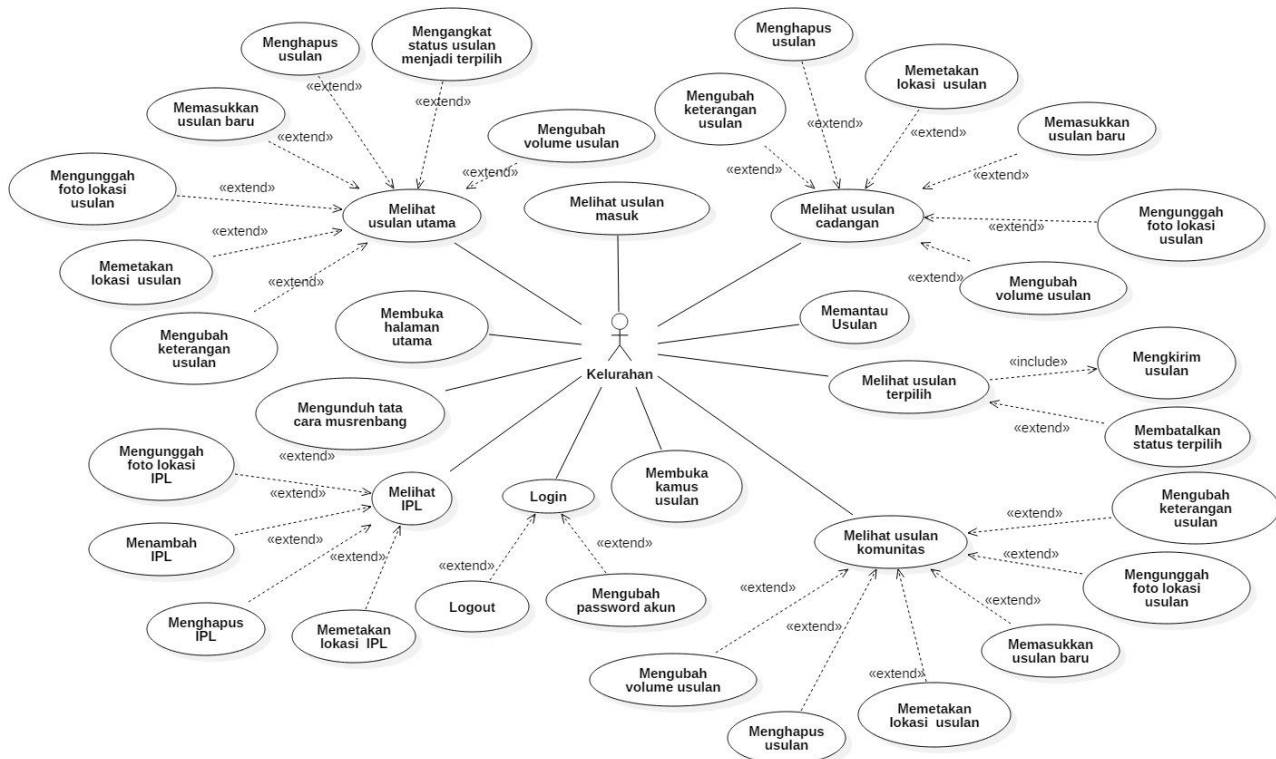
C.6.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk memodelkan kelakuan (behaviour) sistem yang akan dibuat. Dalam use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Berikut use case diagram dari aplikasi e-Musrenbang diilustrasikan.

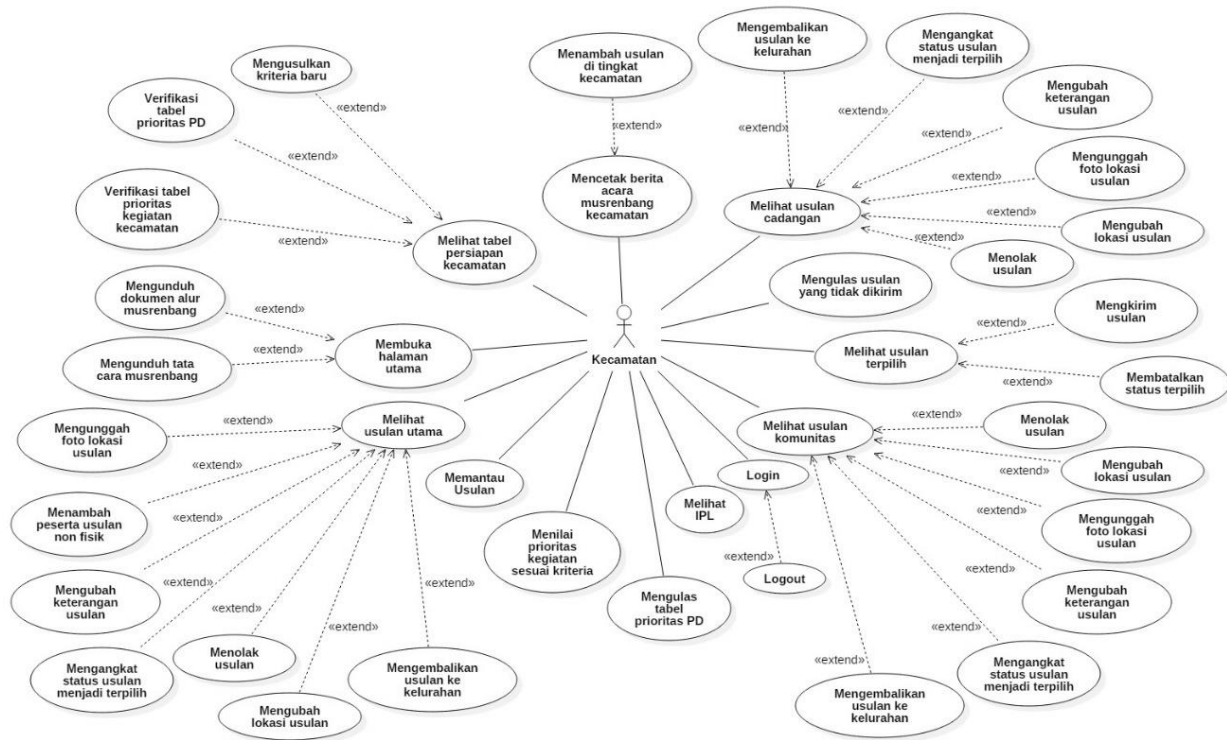
C.6.1.1 UCD Keseluruhan Berdasarkan Aktor



Gambar C.3 UCD aktor SKP

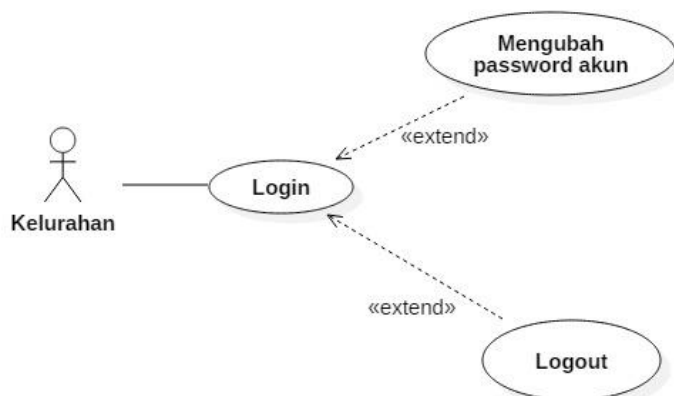


Gambar C.4 UCD aktor Kelurahan

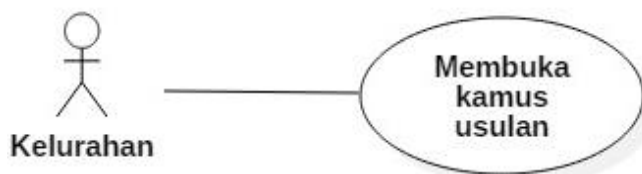


Gambar C.5 UCD aktor Kecamatan

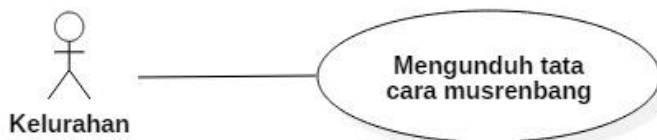
C.6.1.2 UCD Berdasarkan Fitur



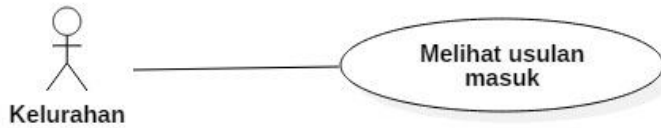
Gambar C.6 UCD fitur autentikasi kelurahan



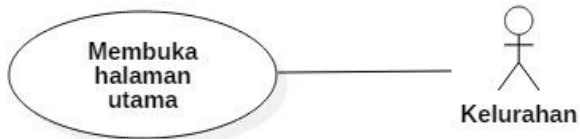
Gambar C.7 UCD fitur kamus usulan



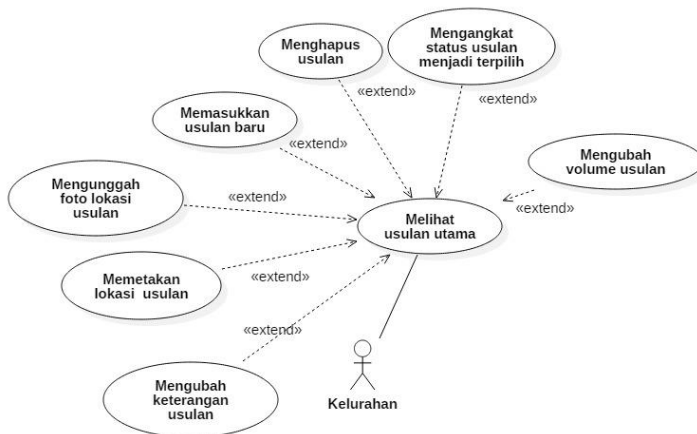
Gambar C.8 UCD fitur tata cara



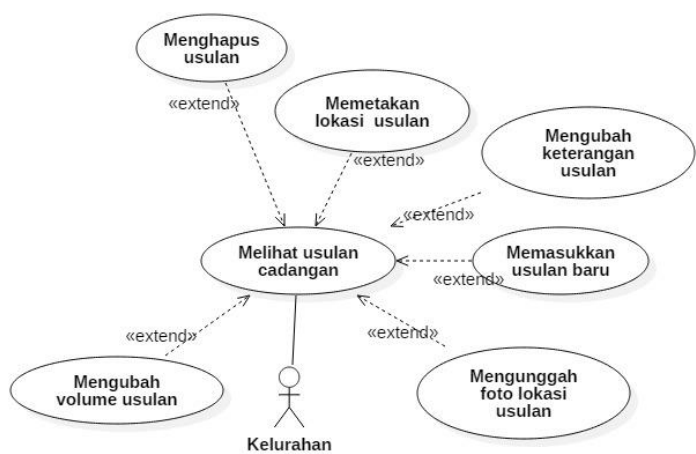
Gambar C.9 UCD fitur melihat usulan masuk



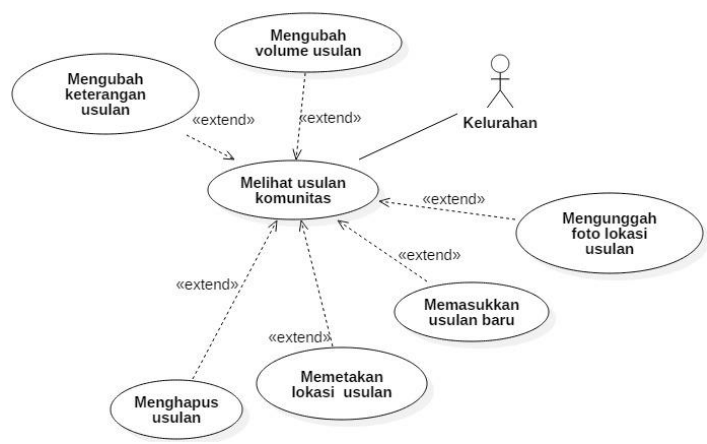
Gambar C.10 UCD fitur homepage kelurahan



Gambar C.11 UCD fitur usulan utama kelurahan



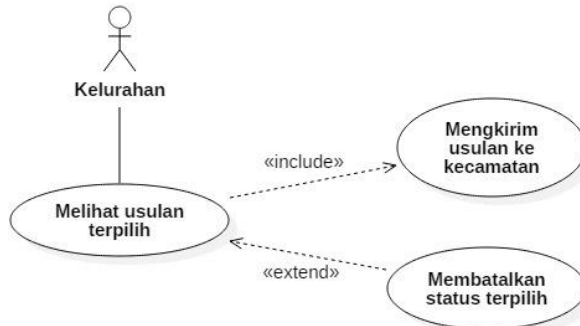
Gambar C.12 UCD fitur usulan cadangan kelurahan



Gambar C.13 UCD fitur usulan komunitas kelurahan



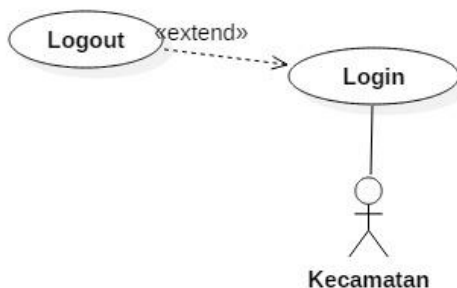
Gambar C.14 UCD fitur pantau usulan



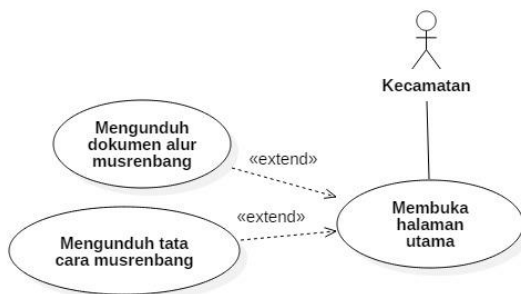
Gambar C.15 fitur usulan terpilih kelurahan



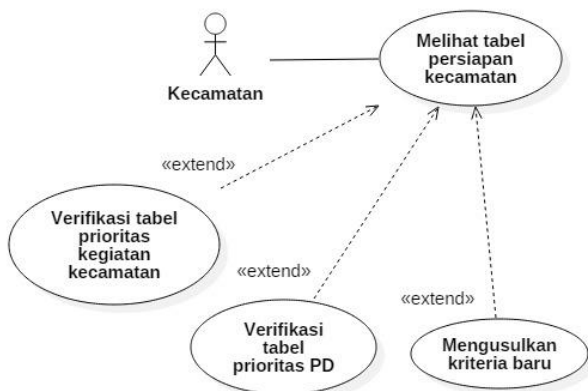
Gambar C.16 UCD fitur IPL kelurahan



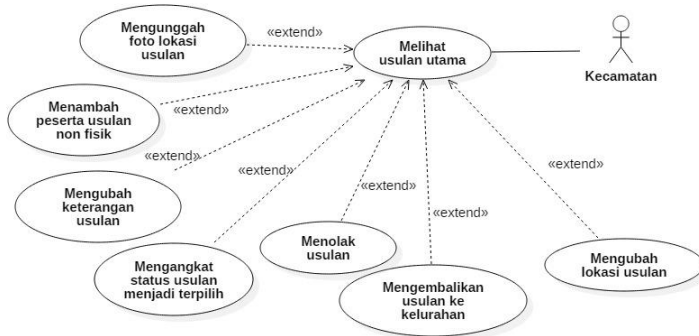
Gambar C.17 UCD fitur autentifikasi kecamatan



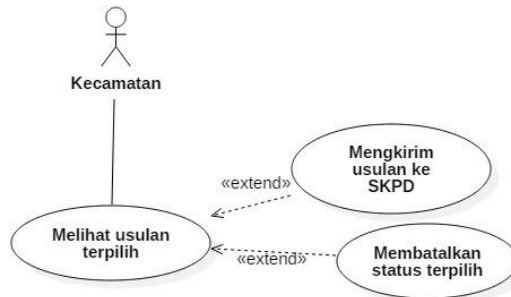
Gambar C.18 UCD fitur homepage kecamatan



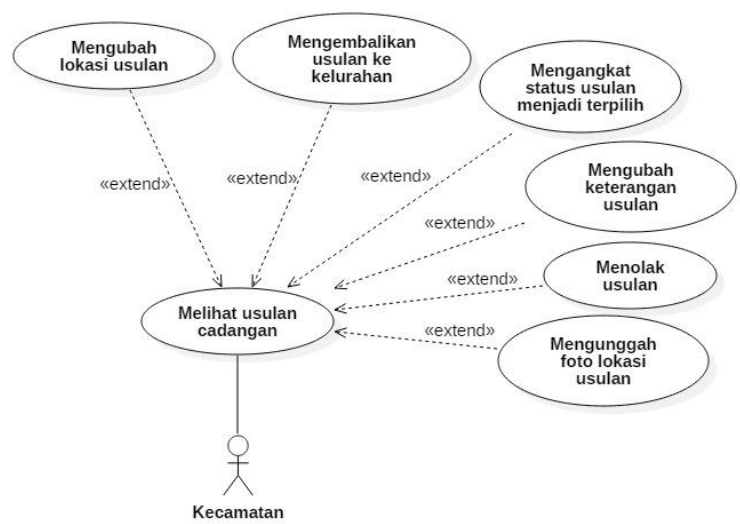
Gambar C.19 UCD fitur tabel persiapan



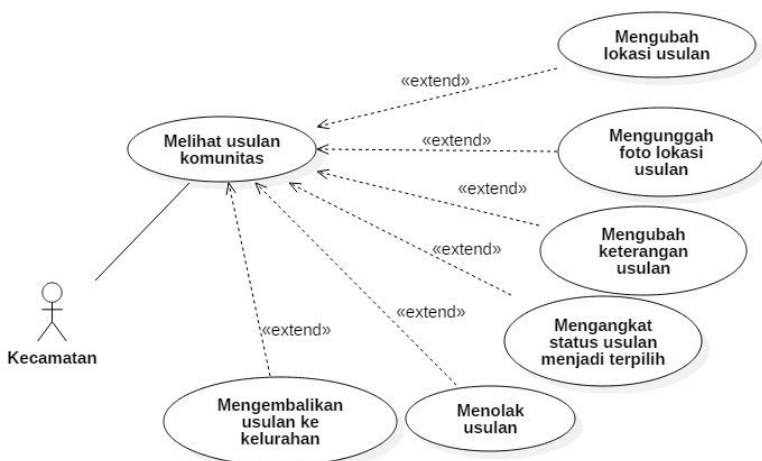
Gambar C.20 UCD fitur usulan utama kecamatan



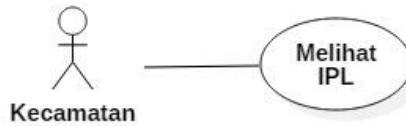
Gambar C.21 UCD fitur usulan terpilih kecamatan



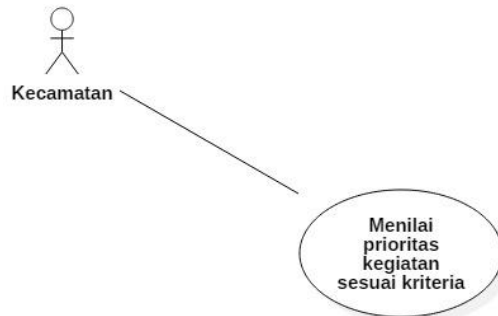
Gambar C.22 UCD fitur usulan cadangan kecamatan



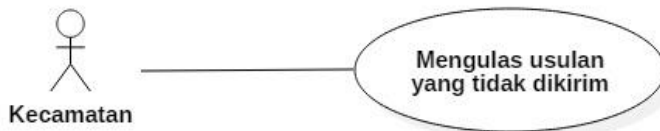
Gambar C.23 UCD fitur usulan komunitas kecamatan



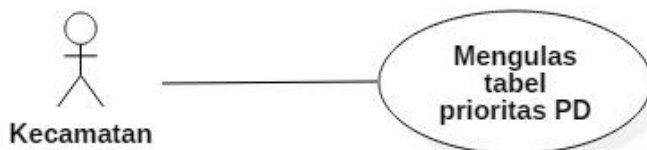
Gambar C.24 UCD fitur IPL kecamatan



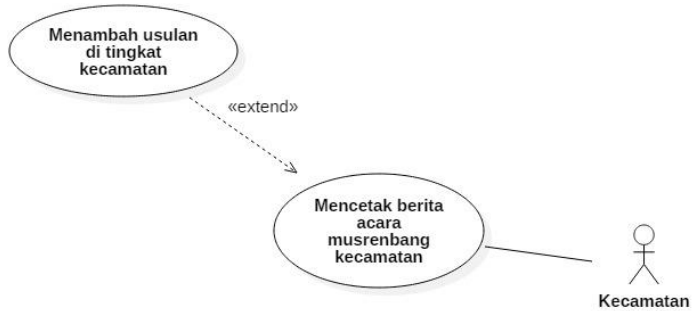
Gambar C.25 UCD fitur tabel kriteria kecamatan



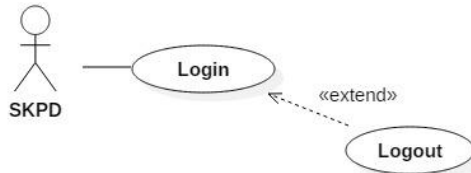
Gambar C.26 UCD fitur mengulas usulan tidak terkirim



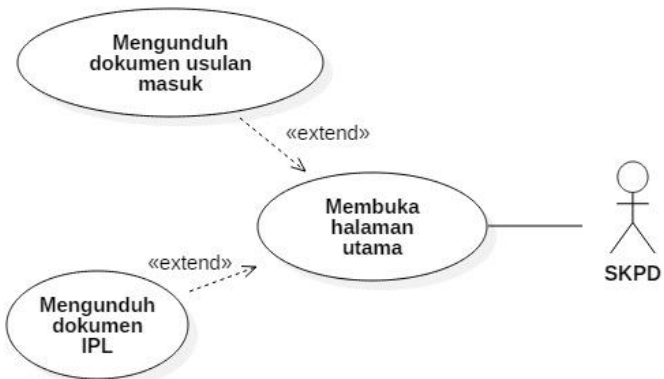
Gambar C.27 UCD fitur daftar prioritas kegiatan menurut PD



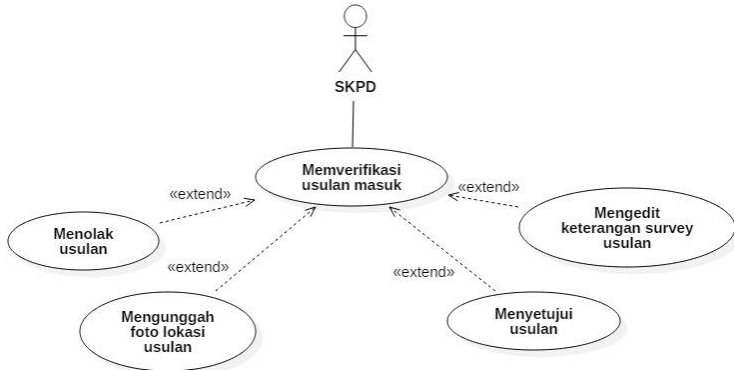
Gambar C.28 UCD fitur berita acara kecamatan



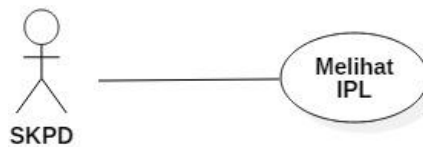
Gambar C.29 UCD fitur autentikasi SKPD



Gambar C.30 UCD fitur homepage SKPD



Gambar C.31 UCD fitur verifikasi usulan masuk SKPD



Gambar C.32 UCD fitur IPL SKPD



Gambar C.33 UCD fitur berita acara SKPD

C.6.2 Use Case Description

Pada sub-bagian ini dijelaskan mengenai setiap use case yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya secara mendetil dan lengkap.

Tabel C.7 Use case description Login

Nama use case	Login
Nomor use case	UC.01
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan aktor melakukan <i>login</i> sesuai dengan sistem
Precondition	Pengguna berada pada halaman <i>login</i> aplikasi
Pemicu	Pengguna ingin melakukan <i>login</i> kedalam aplikasi
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna masuk ke halaman utama visitor 2. Sistem menampilkan fitur login pada <i>container</i> “Login Tim Kelurahan, Kecamatan, SKPD, dan Bappeko” dengan dua <i>field</i> “Username” dan “Password” 3. Pengguna memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> 4. Sistem menampilkan <i>username</i> dan <i>masked password</i> yang dimasukkan oleh pengguna 5. Pengguna menekan tombol “Login” 6. Sistem menampilkan halaman <i>homepage</i> sesuai dengan jenis akun yang di-<i>login</i> ke sistem.
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna telah berada di halaman <i>homepage</i>

Tabel C.8 Use case description Logout

Nama use case	Logout
Nomor use case	UC.02
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan aktor melakukan <i>logout</i> akun dari sistem
Precondition	Akun pengguna masih berada pada status <i>login</i> di sistem
Pemicu	Pengguna ingin melakukan <i>logout</i> dari aplikasi dan menekan opsi <i>logout</i>
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna membuka status akun pada pojok kanan atas halaman aplikasi 2. Sistem menampilkan nama akun yang telah <i>login</i> pada aplikasi dan menampilkan dua tombol, “Logout” dan “Ubah password” 3. Pengguna menekan tombol “Logout” 4. Sistem meng-<i>logout</i> akun dari sistem dan mengantar pengguna ke halaman utama aplikasi
Alternate Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna meninggalkan aplikasi ter-<i>login</i> dan tidak digunakan dalam waktu yang panjang. Aplikasi akan meng-<i>logout</i> secara otomatis. 2. Pengguna menutup <i>browser</i> yang digunakan untuk mengakses webiste e-Musrenbang. <i>Logout</i> secara otomatis
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna kembali ke <i>homepage</i> visitor saat mengakses kembali e-Musrenbang

Tabel C.9 Use case description Mengubah password akun

Nama use case	Mengubah password akun
Nomor use case	UC.03
Aktor	Kelurahan

Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melakukan pengubahan <i>password</i> pada akun e-Musrenbang
Precondition	Akun pengguna berada pada status <i>login</i> di sistem
Pemicu	Pengguna ingin melakukan mengubah <i>password</i> akun dan telah menekan opsi ubah <i>password</i> dari aplikasi
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna ingin melakukan mengubah <i>password</i> akun dan telah menekan opsi ubah <i>password</i> dari aplikasi 2. Sistem menampilkan <i>container</i> “Ubah Password” dengan tiga field berjudul “Password Lama”, “Password Baru” dan “Ulangi Password Baru” 3. Pengguna mengisi detail <i>password</i> lama dan <i>password</i> baru sesuai judul <i>field</i> pada field 4. Sistem menampilkan data yang telah diisi oleh pengguna pada <i>container</i> “Ubah Password” 5. Pengguna menekan tombol simpan 6. Sistem menyimpan detail kredensial akun yang baru
Alternate Course	-
Kesimpulan	<i>Use case</i> berhasil jika pengguna mendapatkan pesan “Ubah <i>password</i> sukses”

Tabel C.10 Use case description Membuka halaman utama

Nama use case	Membuka halaman utama
Nomor use case	UC.04
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, SKPD

Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengunjungi <i>homepage</i> dari aplikasi
Precondition	Akun pengguna mengunjungi situs aplikasi
Pemicu	Pengguna ingin mengunjungi <i>homepage</i> aplikasi dan menekan tombol “HOME”
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol “HOME” 2. Sistem menampilkan halaman <i>homepage</i> sesuai dengan akun yang ter-<i>login</i>. Pada akun kelurahan dan kecamatan akan terpapar status pagu anggaran wilayah. Pada ada akun SKPD akan ditampilkan fitur “Simpan Semua Usulan” dan “Simpan Semua IPL”
Alternate Course	-
Kesimpulan	<i>Use case</i> berhasil jika pengguna mendapatkan pesan “Selamat datang”
Kondisi Setelah	Pengguna berada pada <i>homepage</i> aplikasi
Aturan Proses	-
Asumsi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna ingin mengunjungi <i>homepage</i> aplikasi

Tabel C.11 Use case description Mengunduh tata cara musrenbang

Nama use case	Mengunduh tata cara musrenbang
Nomor use case	UC.05
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengunduh tata cara penggunaan e-Musrenbang
Precondition	Akun pengguna berada pada <i>homepage</i> aplikasi
Pemicu	Pengguna menekan tombol unduh tata cara
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelurahan

	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna menekan tombol Buku manual/Tata cara pengisian pada halaman utama aplikasi	Sistem mengirimkan <i>file</i> tata cara melalui unduhan <i>browser</i> pengguna
	2. Kecamatan		
	No	Aktor	Sistem
	1.	Pengguna melakukan <i>login</i>	Sistem menampilkan status akun pada pojok kanan halaman dan mengantarkan pengguna ke <i>homepage</i> kecamatan
Alternate Course	2.	Pengguna menekan tombol unduh tata cara	Sistem mengirimkan <i>file</i> tata cara melalui unduhan <i>browser</i> pengguna
	-		
	-		
Kesimpulan	Use case berhasil jika <i>file</i> tata cara terunduh ke perangkat pengguna		

Tabel C.12 Use case description Membuka kamus usulan

Nama use case	Membuka kamus usulan
Nomor use case	UC.06
Aktor	Kelurahan

Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengetahui jenis usulan yang dapat diusulkan
Precondition	Akun pengguna berada pada <i>homepage</i> aplikasi
Pemicu	Pengguna menekan tombol kamus usulan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Kamus Usulan 2. Sistem menampilkan halaman kamus usulan yang menampilkan daftar usulan
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna berada pada halaman kamus usulan

Tabel C.13 Use case description Melihat usulan masuk

Nama use case	Melihat usulan masuk
Nomor use case	UC.07
Aktor	Kelurahan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar pengujung dapat melihat usulan yang sudah masuk
Precondition	Akun pengguna berada pada <i>homepage</i>
Pemicu	Pengguna ingin menekan tombol Usulan pada <i>homepage</i>
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Usulan 2. Sistem menampilkan form pencarian usulan yang menampilkan <i>container</i> “Filter Usulan” dengan <i>dropdown lists</i> kategori usulan 3. Pengguna memilih kategori usulan pada form pencarian 4. Sistem menampilkan <i>container</i> “Filter Usulan” dengan pilihan <i>dropdown</i> dari pengguna ditampilkan

	5. Pengguna menekan tombol tampilkan 6. Sistem menampilkan <i>container</i> “Hasil Pencarian Usulan Masuk”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika sistem menampilkan hasil pencarian sesuai dengan pilihan kategori pencarian

Tabel C.14 Use case description Melihat usulan utama

Nama use case	Melihat usulan utama
Nomor use case	UC.08
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan utama yang telah masuk
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Utama
Main Course	1. Pengguna menekan tombol “Usulan Utama” 2. Sistem menampilkan halaman usulan utama dan menampilkan <i>container</i> “Daftar Usulan”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan utama

Tabel C.15 Use case description Melihat usulan cadangan

Nama use case	Melihat usulan cadangan
Nomor use case	UC.09
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan cadangan yang telah masuk

Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Cadangan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol usulan cadangan 2. Sistem menampilkan halaman usulan cadangan dan menampilkan <i>container</i> “Daftar Usulan”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan cadangan

Tabel C.16 Use case description Melihat usulan cadangan

Nama use case	Melihat usulan komunitas
Nomor use case	UC.10
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan komunitas yang telah masuk
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Komunitas
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol usulan cadangan 2. Sistem menampilkan halaman usulan komunitas dan menampilkan <i>container</i> “Daftar Usulan”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan komunitas

Tabel C.17 Use case description Memasukkan usulan baru

Nama use case	Memasukkan usulan baru
---------------	-------------------------------

Nomor use case	UC.11
Aktor	Kelurahan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar pengguna dapat memasukkan usulan baru ke sistem
Precondition	<p>Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan dan telah berada di salah satu dari ketiga halaman berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usulan utama • Usulan cadangan • Usulan komunitas
Pemicu	Pengguna menekan tombol Tambah Usulan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol tambah usulan 2. Sistem menampilkan form pilih usulan yang berisi tabel jenis usulan yang dapat dipilih oleh pengguna dalam <i>container</i> bernama “Usulan Non Fisik” dan “Usulan Fisik” 3. Pengguna memilih jenis usulan 4. Sistem menampilkan form detil usulan baru dengan field volume, lokasi, keterangan kebutuhan, nama pengusul, alamat pengusul, dan kontak pengusul serta <i>multi choices</i> kondisi, tingkat kebutuhan, dan dampak pengguna 5. Pengguna mengisikan detil usulan baru pada <i>field</i> dan memilih <i>multi-choices</i> pada form detil usulan baru 6. Sistem menampilkan form detil usulan baru yang berisikan detil yang diinput pengguna 7. Pengguna menekan tombol simpan 8. Sistem menyimpan detil usulan baru dan menampilkan kembali halaman

	usulan dengan usulan baru terpapar dalam halaman
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna dapat melakukan pencarian jenis usulan dengan menginputkan <i>keyword</i> jenis usulan saat memilih jenis dari usulan baru • Pengguna harus mengupload surat pernyataan persil jika jenis usulan yang dipilih berkenaan dengan penggunaan persil milik instansi atau individu lain
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan kembali halaman usulan dengan usulan baru telah terpapar pada halaman

Tabel C.18 Use case description Mengubah keterangan usulan

Nama use case	Mengubah keterangan usulan
Nomor use case	UC.12
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengubah keterangan dari usulan yang telah masuk
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan dan berada disalah satu halaman usulan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Edit keterangan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengisikan keterangan baru pada <i>field</i> 2. Sistem menampilkan <i>field</i> untuk menginput keterangan baru 3. Pengguna menekan tombol simpan 4. Sistem menampilkan halaman usulan dengan usulan yang telah diubah keterangannya
Alternate Course	-

Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan usulan dengan keterangan yang baru diisikan
------------	--

Tabel C.19 Use case description Mengubah volume usulan

Nama use case	Mengubah volume usulan
Nomor use case	UC.13
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengubah volume ukuran dari usulan
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> • Akun pengguna telah <i>login</i> • Sudah terdapat usulan masuk yang siap dilakukan perubahan volume • Pengguna berada pada halaman usulan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Edit Volume
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengisikan volume baru pada <i>field</i> 2. Sistem menampilkan <i>field</i> untuk menginput volume baru 3. Pengguna menekan tombol simpan 4. Sistem menampilkan halaman usulan dengan volume usulan yang telah diubah
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan usulan dengan volume yang baru diisikan

Tabel C.20 Use case description Menghapus usulan

Nama use case	Menghapus usulan
Nomor use case	UC.14
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menghapus usulan yang telah masuk ke sistem
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan dan pengguna berada pada halaman usulan
Pemicu	Pengguna menekan tombol hapus
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Hapus 2. Sistem menampilkan kota dialog yang menanyakan penghapusan usulan 3. Pengguna menekan tombol OK 4. Sistem menghapus usulan
Alternate Course	Pengguna dapat membatalkan penghapusan dengan memilih tombol Batalan pada kota dialog
Kesimpulan	Use case berhasil jika usulan telah dihapus dari halaman usulan

Tabel C.21 Use case description Mengunggah foto lokasi usulan

Nama use case	Mengunggah foto lokasi usulan
Nomor use case	UC.15
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menyertakan foto lokasi usulan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dan pengguna berada pada halaman usulan
Pemicu	Pengguna menekan tombol hapus
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Upload Foto dan memilih foto yang ingin di unggah

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sistem menampilkan usulan disertai nama foto yang akan diunggah 3. Pengguna menekan tombol Upload lagi 4. Sistem menampilkan usulan disertai foto yang telah diunggah
Alternate Course	Pengguna dapat menghapus foto telah diunggah dengan menekan tombol silang pada foto
Kesimpulan	Use case berhasil jika usulan disertai dengan foto yang diunggah

Tabel C.22 Use case description Memetakan lokasi usulan

Nama use case	Memetakan lokasi usulan
Nomor use case	UC.16
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat memetakan lokasi usulan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dan pengguna berada pada halaman usulan
Pemicu	Pengguna menekan tombol hapus
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Buat Peta 2. Sistem menampilkan halaman pemetaan usulan yang berisikan <i>tool</i> peta yang dapat digambar pemetaan dari usulan 3. Pengguna memetakan usulan 4. Sistem menampilkan kotak dialog 5. Pengguna menekan pilihan Ya pada kotak dialog setelah memetakan usulan 6. Sistem menyimpan pemetaan usulan dan kembali ke halaman usulan
Alternate Course	Pengguna dapat mengedit pemetaan dengan menekan kembali tombol Buat Peta dan memetakan kembali usulannya

Kesimpulan	Use case berhasil jika saat tombol Buat Peta ditekan kembali, sistem akan menampilkan kotak dialog
------------	--

Tabel C.23 Use case description Mengangkat status usulan menjadi terpilih

Nama use case	Mengangkat status usulan menjadi terpilih
Nomor use case	UC.17
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat memilih usulan utama dan memprioritaskan usulan utama
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan dan pengguna berada pada halaman usulan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Pilih
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Pilih 2. Sistem menampilkan <i>field</i> untuk mengisi alasan pemilihan usulan 3. Pengguna mengisi alasan dan menekan tombol Simpan 4. Sistem akan menampilkan kotak dialog yang memastikan pilihan pengguna dalam memilih usulan 5. Pengguna menekan tombol Ya pada kotak dialog 6. Sistem akan memindahkan usulan dari halaman usulan utama ke halaman usulan terpilih
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika usulan yang dipilih muncul pada halaman usulan terpilih

Tabel C.24 Use case description Melihat usulan terpilih

Nama use case	Melihat usulan terpilih
Nomor use case	UC.18
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan yang telah mereka pilih di halaman usulan utama
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Usulan Komunitas
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Usulan Terpilih 2. Sistem menampilkan halaman usulan terpilih dan menampilkan <i>container</i> berisikan informasi pagu dan <i>container</i> berjudul “Daftar Usulan Terpilih dan Siap Dikirim”
Alternate Course	Pengguna dapat membatalkan status terpilih usulan dengan menekan tombol Batalkan Pilihan. Usulan akan dikembalikan ke halaman usulan utama
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman usulan terpilih

Tabel C.25 Use case description Mengirim usulan

Nama use case	Mengirim usulan
Nomor use case	UC.19
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengirim usulan dari halaman usulan terpilih, cadangan dan komunitas
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan dan berada pada salah satu halaman usulan berikut

	<ul style="list-style-type: none"> • Terpilih • Cadangan • Komunitas
Pemicu	Pengguna menekan tombol kirim usulan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Kirim 2. Sistem menampilkan kotak dialog untuk memastikan pilihan pengguna 3. Pengguna memilih respons Ya pada kotak dialog 4. Sistem mengirimkan usulan ke tingkat selanjutnya
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika usulan terkirim dan masuk ke halaman usulan pada akun tingkatan atas akun pengirim (Kelurahan, Kecamatan, SKPD)

Tabel C.26 Use case description Membatalkan usulan terpilih

Nama use case	Melihat usulan komunitas
Nomor use case	UC.20
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat membatalkan status terpilih usulan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan dan berada pada halaman usulan terpilih
Pemicu	Pengguna menekan tombol Batalkan pilihan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Batalkan Pilihan 2. Sistem menampilkan kotak dialog untuk memastikan pilihan pengguna 3. Pengguna memilih respons Ya pada kotak dialog 4. Sistem mengirimkan usulan ke tingkat selanjutnya

Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika usulan kembali ke halaman usulan utama

Tabel C.27 Use case description Memantau usulan

Nama use case	Memantau usulan
Nomor use case	UC.21
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat memantau status dari usulan yang telah dimasukkan ke sistem
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan ataupun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Pantau Usulan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Pantau Usulan 2. Sistem menampilkan halaman pantau usulan dan menampilkan <i>container</i> “Status Usulan” yang berisikan daftar progres usulan masuk
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman pantau usulan

Tabel C.28 Use case description Melihat IPL

Nama use case	Melihat IPL
Nomor use case	UC.22
Aktor	Kelurahan, Kecamatan, dan SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat informasi permasalahan lingkungan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i>
Pemicu	Pengguna menekan tombol informasi permasalahan lingkungan

Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol informasi permasalahan lingkungan 2. Sistem menampilkan halaman informasi permasalahan lingkungan dan menampilkan <i>container</i> berjudul “Pemeliharaan Jalan Overlay”, “Pemasangan Pipa Air Bersih”, “Permasalahan Saluran”, dan “Informasi daerah rawan kecelakaan”, yang masing-masing <i>container</i> menampilkan daftar IPL yang telah masuk dan opsi untuk memasukkan IPL baru.
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman informasi permasalahan lingkungan

Tabel C.29 Use case description Menambah IPL

Nama use case	Menambah IPL
Nomor use case	UC.23
Aktor	Kelurahan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menambah IPL baru
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan
Pemicu	Pengguna telah berada pada halaman IPL
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Tambah Aspirasi 2. Sistem menampilkan form IPL yang memiliki <i>field</i> “Alamat”, “Volume”, dan “Keterangan” 3. Pengguna mengisikan detil IPL pada <i>field</i>

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Sistem menampilkan form IPL yang terisikan dengan detil yang ditulis pengguna 5. Pengguna menekan tombol Simpan 6. Sistem menampilkan form IPL dengan IPL baru terdaftar
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman IPL dengan IPL baru terdaftar

Tabel C.30 Use case description Menghapus IPL

Nama use case	Menghapus IPL
Nomor use case	UC.24
Aktor	Kelurahan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menghapus IPL
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan dan berada pada halaman IPL
Pemicu	Pengguna menekan tombol dengan tanda silang
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol “x” pada bagian kiri dari IPL yang akan dihapus 2. Sistem menghapus IPL
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika IPL terhapus dari halaman IPL

Tabel C.31 Use case description Mengunggah foto lokasi IPL

Nama use case	Mengunggah foto lokasi IPL
Nomor use case	UC.25
Aktor	Kelurahan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menyertakan foto lokasi dari IPL

Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kelurahan dan berada pada halaman IPL
Pemicu	Pengguna menekan tombol Upload Foto
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Upload Foto dan memilih foto yang ingin di unggah dari perangkat keras yang digunakan 2. Sistem menampilkan usulan disertai nama foto yang akan diunggah 3. Pengguna menekan tombol Upload lagi 4. Sistem menampilkan usulan disertai foto yang telah diunggah
Alternate Course	Pengguna dapat menghapus foto telah diunggah dengan menekan tombol silang pada foto
Kesimpulan	Use case berhasil jika IPL disertai dengan foto yang diunggah

Tabel C.32 Use case description Memetakan lokasi IPL

Nama use case	Memetakan lokasi IPL
Nomor use case	UC.26
Aktor	Kelurahan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat memetakan lokasi IPL
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dengan akun kelurahan dan pengguna berada pada halaman IPL
Pemicu	Pengguna menekan tombol hapus
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Buat Peta 2. Sistem menampilkan halaman pemetaan IPL yang berisikan <i>tool</i> peta yang dapat digambar pemetaan dari IPL 3. Pengguna memetakan IPL

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Sistem menampilkan kotak dialog untuk memastikan pemetaan sudah selesai dilakukan 5. Pengguna menekan pilihan Ya pada bo dialog setelan memetakan IPL 6. Sistem menyimpan pemetaan usulan dan kembali ke halaman IPL.
Alternate Course	Pengguna dapat mengedit pemetaan dengan menekan kembali tombol Buat Peta dan memetakan kembali IPL
Kesimpulan	Use case berhasil jika saat tombol Buat Peta ditekan kembali, sistem akan menampilkan kotak dialog

Tabel C.33 Use case description Mengunduh dokumen alur musrenbang

Nama use case	Mengunduh dokumen alur musrenbang
Nomor use case	UC.27
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengunduh dokumen alur musrenbang di kecamatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Download Alur musrenbang 2018
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Download pada <i>container</i> Alur Musrenbang 2018 2. Sistem mengunggah file alur musrenbang ke pengguna
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika file alur musrenbang terunduh pada perangkat pengguna

Tabel C.34 Use case description Melihat tabel persiapan kecamatan

Nama use case	Melihat tabel persiapan kecamatan
Nomor use case	UC.28
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat tabel persiapan kecamatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dengan akun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan <i>tab</i> Persiapan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Pesiapan 2. Sistem menampilkan halaman persiapan musrenbang kecamatan
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman persiapan musrenbang kecamatan

Tabel C.35 Use case description Verifikasi tabel prioritas kegiatan kecamatan

Nama use case	Verifikasi tabel prioritas kegiatan kecamatan
Nomor use case	UC.29
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melakukan verifikasi atas prioritas kegiatan kecamatan yang sudah disiapkan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Daftar Rencana Kegiatan Prioritas Kecamatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Daftar Rencana Kegiatan Prioritas Kecamatan 2. Sistem menampilkan tabel “Daftar Rencana Kegiatan Prioritas

	<p>Kecamatan” yang berisikan data “Prioritas Daerah”, “Sasaran Daerah”, “Program”, “Kegiatan Indikatif”, dan “PD Penanggung Jawab”</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pengguna menekan tombol “Kirim ke Bappeko dan 11 PD Pengampu Musrenbang” 4. Sistem menampilkan kembali halaman “Daftar Rencana Kegiatan Prioritas Kecamatan”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika tabel prioritas kegiatan kecamatan telah terkirim

Tabel C.36 Use case description Verifikasi tabel prioritas PD

Nama use case	Verifikasi tabel prioritas PD
Nomor use case	UC.30
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melakukan verifikasi atas prioritas kegiatan PD yang sudah disiapkan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Daftar Prioritas Kelurahan Menurut Perangkat Daerah
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Daftar Rencana Kegiatan Prioritas Kecamatan 2. Sistem menampilkan tabel “Daftar Prioritas Kelurahan Menurut Perangkat Daerah”, yang menampilkan data “Kegiatan”, “Lokasi”,

	<p>“Volume”, dan “Keterangan Usulan”</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pengguna menekan memilih tahun pengerjaan usulan 4. Sistem menampilkan <i>drop box</i> yang memiliki pilihan tahun pengerjaan usulan
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika sistem menampilkan tabel Daftar Prioritas Kelurahan Menurut Perangkat Daerah dan pemilihan tahun pengerjaan usulan dapat dilakukan

Tabel C.37 Use case description Mengusulkan kriteria baru

Nama use case	Mengusulkan kriteria baru
Nomor use case	UC.31
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengusulkan kriteria baru atas prioritas pengerjaan usulan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Usulkan Kriteria Lain 2. Sistem menampilkan form usulan kriteria lain dari kecamatan, yang akan menampilkan <i>container</i> “Usulan Kriteria lain dari Kecamatan” dengan <i>field</i> berjudul “Nama Kriteria”, “Nilai 1”, “Nilai 2”, dan “Nilai 3” 3. Pengguna mengisikan nama kriteria baru dan penilaian dari kriteria baru

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Sistem menampilkan form usulan kriteria lain dari kecamatan 5. Pengguna menekan tombol “Kirim ke Bappeko” 6. Sistem menampilkan tabel “Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria” dengan kriteria yang baru 7. Pengguna menekan tombol Tidak ada Usulan Kriteria Lain 8. Sistem menampilkan tabel Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria dan tombol Usulkan Kriteria Lain dan Tidak ad usulan kriteria lain sudah hilangkan
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika kriteria telah masuk ke tabel Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria

Tabel C.38 Use case description Mengubah lokasi usulan

Nama use case	Mengubah lokasi usulan
Nomor use case	UC.32
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengubah alamat lokasi dari usulan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan, menekan tombol Penyelenggaraan, dan berada pada salah satu halaman usulan (kecuali Usulan Terpilih dan Usulan Tertolak)
Pemicu	Pengguna menekan tombol Edit Lokasi
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Edit Lokasi 2. Sistem menampilkan form mengubah lokasi usulan dengan <i>field</i> “Nama

	<p>Jalan”, “Nomor”, “Keterangan Lokasi”, dan <i>dropdown</i> “RT”.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pengguna mengisikan detil lokasi baru usulan pada <i>field</i> dan memilih pilihan dari <i>dropdown</i> 4. Sistem menampilkan form mengubah lokasi usulan dengan isian sesuai detil lokasi baru dari pengguna 5. Pengguna menekan tombol “Simpan” 6. Sistem menyimpan perubahan lokasi usulan dan menampilkan halaman usulan dengan usulan yang memiliki lokasi sesuai isian pada form
Alternate Course	Pengguna dapat membatalkan perubahan sebelum penyimpanan detil dengan menekan tombol Batal
Kesimpulan	Use case berhasil jika usulan menampilkan lokasi dengan alamat baru

Tabel C.39 Use case description Menilai prioritas kegiatan sesuai kriteria

Nama use case	Menilai prioritas kegiatan sesuai kriteria
Nomor use case	UC.33
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melakukan prioritas berdasarkan kriteria yang sudah dibuat
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan, menekan tombol Penyelenggaraan.
Pemicu	Pengguna menekan tombol Tabel T-D.3
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Tabel T-D.3 2. Sistem menampilkan tabel “Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria” 3. Pengguna memilih penilaian dari kriteria usulan

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Sistem menampilkan tabel “Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria” dengan rata-rata nilai tiap usulan 5. Pengguna menekan tombol urutkan 6. Sistem menampilkan tabel “Prioritas Kegiatan Berdasar Kriteria” dengan usulan yang telah diurutkan sesuai dengan rata-rata nilainya
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika daftar usulan pada tabel telah memiliki urutan sesuai dengan besar rata-rata skor berdasar kriteria

Tabel C.40 Use case description Mengulas tabel prioritas PD

Nama use case	Mengulas tabel prioritas PD
Nomor use case	UC.34
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat kembali hasil akhir dari proses musrenbang kecamatan dan melihat urutan dari kegiatan berdasarkan prioritas PD
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan, menekan tombol Penyelenggaraan.
Pemicu	Pengguna menekan tombol Tabel T-D.4
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Tabel T-D.4 2. Sistem menampilkan tabel “Daftar Urutan Kegiatan Prioritas Kecamatan berdasar Perangkat Daerah” yang berisikan data prioritas daerah, sasaran daerah, program, kegiatan PD, Usulan, sasaran kegiatan, lokasi usulan, volume, pagu, dan PD

	<p>penanggung jawab dari usulan. Disertai tombol “OK”</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengguna menekan tombol OK di bawah tabel Sistem mengirimkan data dari tabel dan menampilkan kembali “Daftar Urutan Kegiatan Prioritas Kecamatan berdasar Perangkat Daerah”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika tombol OK dalam kondisi <i>hidden</i> dan tidak bisa ditekan kembali

Tabel C.41 Use case description Mengulas usulan yang tidak dikirim

Nama use case	Mengulas usulan yang tidak dikirim
Nomor use case	UC.35
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat usulan komunitas yang telah masuk
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol “Tabel T-D.5”
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna menekan tombol “Tabel T-D.5” Sistem menampilkan tabel “Daftar Kegiatan (Usulan) yang Belum Disepakati” yang berisikan data kegiatan, lokasi, volume
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan tabel “Daftar Kegiatan (Usulan) yang Belum Disepakati” sesuai dengan isi tabel

	menurut usulan yang belum dilakukan verifikasi oleh SKPD
--	--

Tabel C.42 Use case description Mencetak berita acara musrenbang kecamatan

Nama use case	Melihat usulan komunitas
Nomor use case	UC.36
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mencetak berita acara dari rapat musrenbang yang diadakan oleh kecamatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Berita Acara
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Berita Acara 2. Sistem menampilkan halaman berita acara dan menampilkan form detil berita acara yang berisikan <i>container</i> data berita acara dengan <i>field</i> berjudul “Hari”, “Tempat dan Waktu”, “Sambutan”, “Pemateri”, “Pimpinan Sidang”, “No. dan Tanggal Acara”, “Peserta”, dan “Daftar Delegasi”. Disertai tombol “Simpan” dan “Cetak” 3. Pengguna mengisi detil berita acara pada <i>field</i> detil berita acara 4. Sistem menampilkan halaman berita acara dan menampilkan form detil berita acara yang <i>field</i>-nya telah terisi dengan detil yang disikan oleh pengguna 5. Pengguna menekan tombol Cetak

	6. Sistem akan menampilkan dokumen berita acara musrenbang kecamatan pada <i>tab browser</i> baru
Alternate Course	Pengguna juga bisa menggunakan tombol Simpan dan Cetak untuk mengunduh langsung berita acara ke dalam perangkat yang mereka gunakan
Kesimpulan	Use case berhasil jika sistem menampilkan dokumen berita acara musrenbang kecamatan

Tabel C.43 Use case description Menambahkan usulan di tingkat kecamatan

Nama use case	Menambahkan usulan di tingkat kecamatan
Nomor use case	UC.37
Aktor	Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menambahkan usulan tingkat kota
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun kecamatan dan telah berada pada halaman berita acara
Pemicu	Pengguna menekan tombol Tambah Usulan Tingkat Kota
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Tambah Usulan Tingkat Kota 2. Sistem menampilkan <i>field</i> “Pekerjaan” 3. Pengguna mengisi <i>field</i> dengan nama usulan 4. Sistem menampilkan <i>field</i> dengan input nama usulan tertera 5. Pengguna menekan tombol “Simpan Usulan Kecamatan” 6. Sistem menyimpan nama usulan dan menampilkan nama usulan pada halaman berita acara

Alternate Course	Jika terdapat kesalahan pada nama pekerjaan yang diusulkan setelah menyimpan usulan tingkat kota, dapat dilakukan penghapusan usulan tingkat kota dengan menekan tombol “Hapus”
Kesimpulan	Use case berhasil jika sistem menampilkan usulan tingkat kota di halaman berita acara

Tabel C.44 Use case description Mengunduh dokumen usulan masuk

Nama use case	Mengunduh dokumen usulan masuk
Nomor use case	UC.38
Aktor	SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat dapat mengunduh daftar usulan masuk yang sampai pada musrenbang tingkat SKPD
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun SKPD
Pemicu	Pengguna menekan tombol simpan semua usulan masuk
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol simpan semua usulan masuk 2. Sistem mengunggah <i>file</i> daftar semua usulan ke pengguna
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika file semua usulan masuk terunduh pada perangkat pengguna

Tabel C.45 Use case description Mengunduh dokumen IPL

Nama use case	Mengunduh dokumen IPL
Nomor use case	UC.39
Aktor	SKPD

Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat dapat mengunduh daftar IPL masuk yang sampai pada musrenbang tingkat SKPD
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun SKPD
Pemicu	Pengguna menekan tombol simpan semua usulan masuk
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol simpan semua IPL masuk 2. Sistem mengunggah <i>file</i> daftar semua IPL ke pengguna
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika file semua IPL masuk terunduh pada perangkat pengguna

Tabel C.46 Use case description Memverifikasi usulan masuk

Nama use case	Memverifikasi usulan masuk
Nomor use case	UC.40
Aktor	SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat memverifikasi usulan yang masuk pada tingkatan SKPD
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun SKPD
Pemicu	Pengguna menekan tombol Verifikasi Usulan Masuk
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Verifikasi Usulan Masuk 2. Sistem menampilkan form pencarian usulan masuk dengan <i>container</i> bernama "Filter Usulan" dengan dua <i>dropdown list</i> berjudul "Kecamatan" dan "Tipe Pekerjaan"

	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna memilih kategori filter melalui <i>dropdown list</i> dan menekan tombol Tampilkan Sistem menampilkan hasil pencarian usulan masuk dalam <i>container</i> “Daftar Usulan Masuk Terpilih untuk Diverifikasi PD”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan hasil pencarian usulan masuk sesuai dengan kategori filter

Tabel C.47 Use case description Mengedit keterangan survey usulan

Nama use case	Mengedit keterangan survey usulan
Nomor use case	UC.41
Aktor	SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengubah keterangan pada usulan menjadi sesuai dengan hasil survey oleh SKPD
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun SKPD dan telah menggunakan <i>use case</i> Verifikasi usulan masuk
Pemicu	Pengguna mengisi <i>field</i> Keterangan hasil Survey
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna mengisi <i>field</i> Keterangan hasil Survey Sistem menampilkan usulan masuk dengan <i>field</i> “Keterangan hasil Survey” terisi dengan isian dari pengguna
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika keterangan sesuai hasil isian dari pengguna

Tabel C.48 Use case description Menyetujui usulan

Nama use case	Menyetujui usulan
Nomor use case	UC.42
Aktor	SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menyepakati dalam pengerjaan usulan oleh SKPD
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun SKPD
Pemicu	Pengguna menekan tombol Setujui
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Setujui 2. Sistem menampilkan <i>field</i> yang harus diisi dengan alasan penyetujuan dan perubahan pada volume 3. Pengguna mengisi detail alasan dan perubahan volume 4. Sistem menampilkan <i>field</i> yang harus diisi dengan alasan penyetujuan dan perubahan pada volume yang telah terisi dengan detail isian dari pengguna 5. Pengguna menekan tombol simpan 6. Sistem menampilkan usulan masuk dengan status verifikasi SKPD disetujui
Alternate Course	Pengguna dapat membatalkan proses menyetujui usulan dengan menekan tombol Batal
Kesimpulan	Use case berhasil jika usulan masuk memiliki status setuju

Tabel C.49 Use case description Menolak usulan

Nama use case	Menolak usulan
Nomor use case	UC.43
Aktor	SKPD

Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat membuat penolakan dalam pengerjaan usulan oleh SKPD
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun SKPD
Pemicu	Pengguna menekan tombol Tolak
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Tolak 2. Sistem menampilkan <i>field</i> yang harus diisi dengan alasan penolakan 3. Pengguna mengisi detail alasan 4. Sistem menampilkan <i>field</i> yang harus diisi dengan alasan penolakan yang telah terisi dengan detail isian dari pengguna 5. Pengguna menekan tombol simpan 6. Sistem menampilkan usulan masuk dengan status verifikasi SKPD disetujui
Alternate Course	Pengguna dapat membatalkan proses penolakan usulan dengan menekan tombol Batal
Kesimpulan	<i>Use case</i> berhasil jika usulan masuk memiliki status ditolak

sss

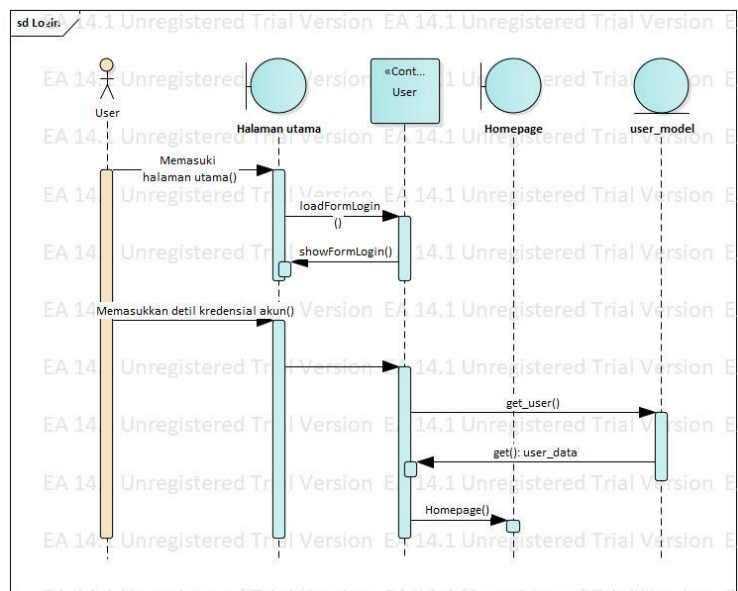
Tabel C.50 Use case description Mencetak berita acara forum SKPD

Nama use case	Mencetak berita acara forum SKPD
Nomor use case	UC.44
Aktor	SKPD
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mencetak berita acara dari musrenbang SKPD
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> menggunakan akun SKPD
Pemicu	Pengguna menekan tombol Berita Acara Forum SKPD

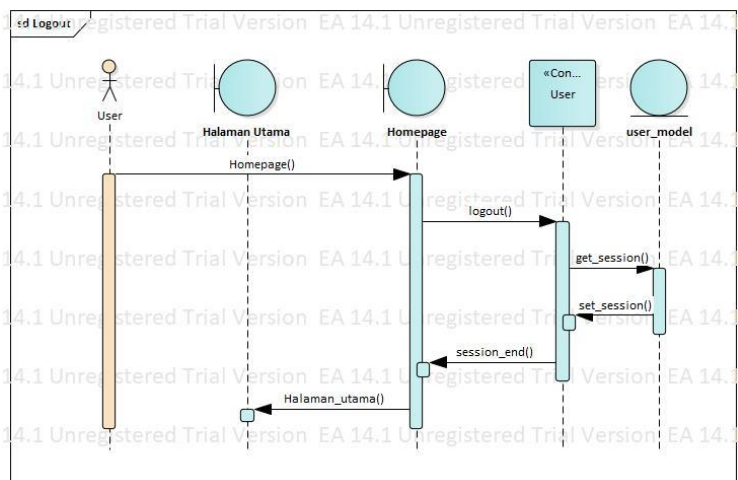
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Berita Acara Forum SKPD 2. Sistem menampilkan halaman berita acara dan form berita acara dengan <i>container</i> berisi <i>field</i> dengan judul “Hari, Tanggal” “Waktu dan Tempat” “Pimpinan Sidang” dan “Kecamatan”. Disertai dengan tombol “Simpan dan Cetak” dan “Cetak” 3. Pengguna mengisi form dengan detil berita acara 4. Sistem menampilkan halaman berita acara dan form berita acara yang telah disertai detil isian dari pengguna 5. Pengguna menekan tombol Cetak 6. Sistem menampilkan dokumen berita acara forum SKPD yang siap untuk dicetak
Alternate Course	Pengguna juga menggunakan tombol Simpan dan Cetak untuk mengunduh dokumen berita acara pada perangkat yang mereka gunakan
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan dokumen berita acara forum SKPD yang siap untuk dicetak

C.6.3 Sequence Diagram

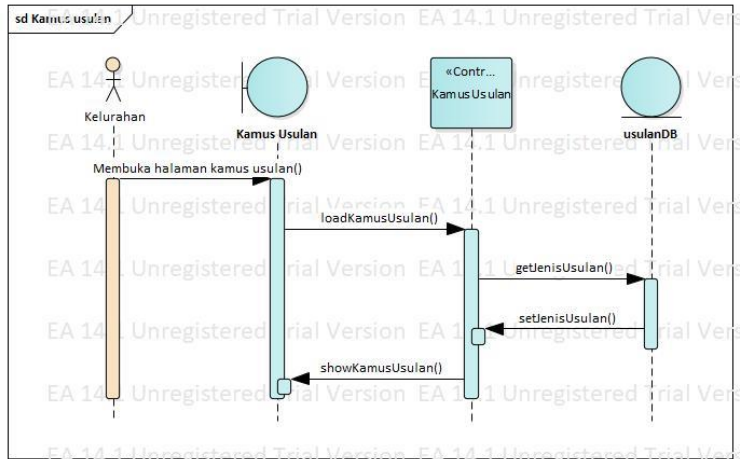
Sequence Diagram adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. *Sequence diagram* dibaca dari atas ke bawah seperti flow pada suatu *use case*. Interaksi antar objek digambarkan dengan serangkaian pesan yang saling bertukar antar objek untuk menjelaskan fungsional skenario. Satu objek digambarkan pada garis vertikal, berjajar dengan objek lain, dihubungkan dengan panah horisontal yang berisi pesan antar objek.



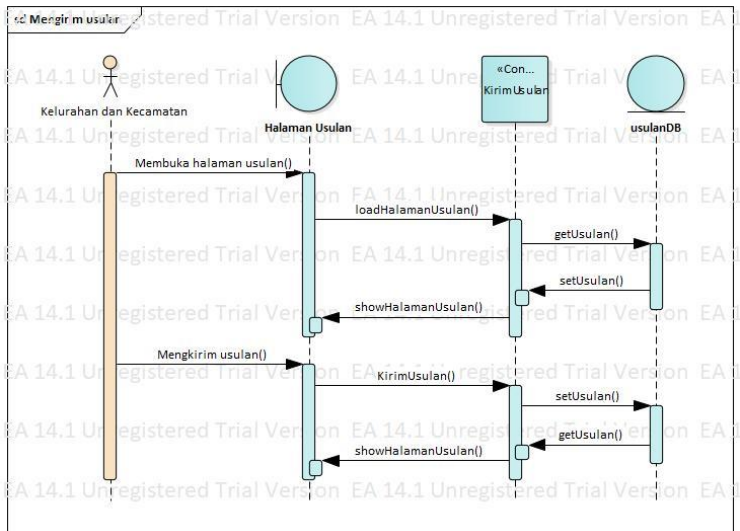
Gambar C.34 Sequence diagram login e-Musrenbang



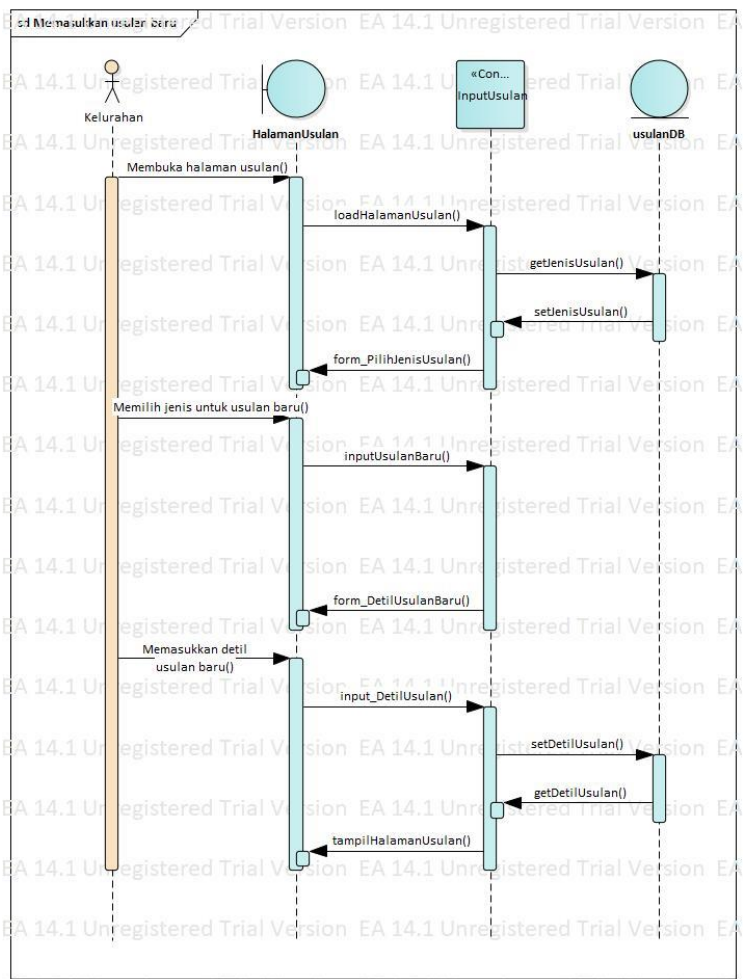
Gambar C.35 Sequence diagram logout e-Musrenbang



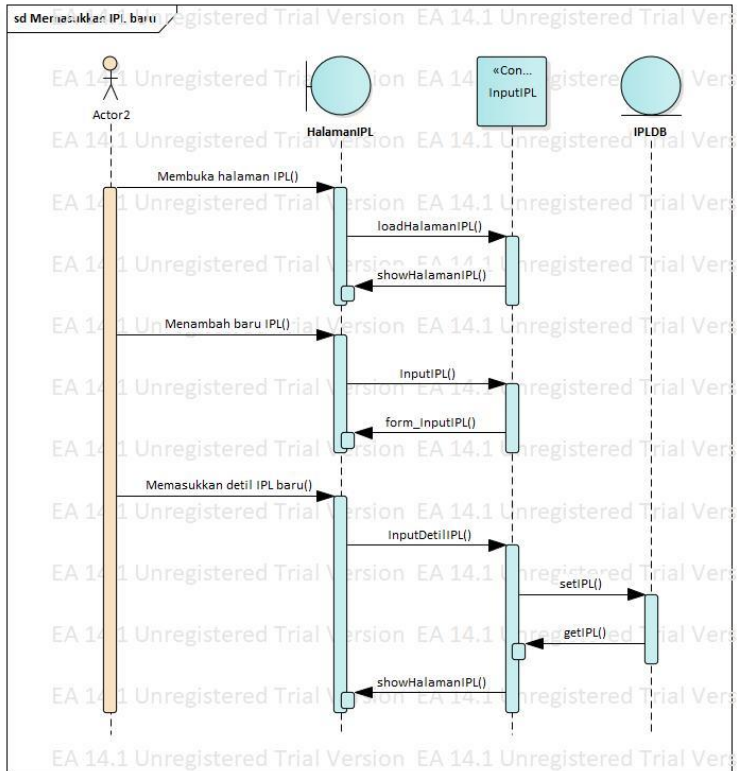
Gambar C.36 Sequence diagram melihat kamus usulan e-Musrenbang



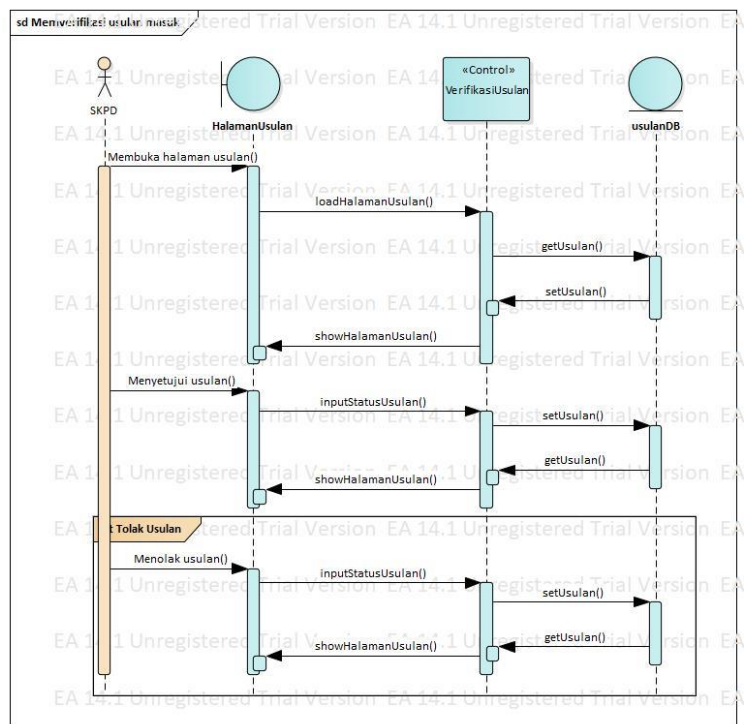
Gambar C.37 Sequence diagram mengirim usulan e-Musrenbang



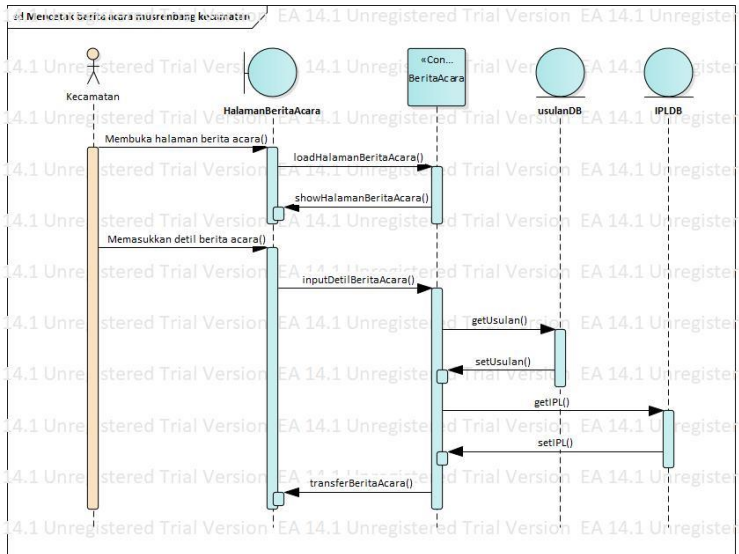
Gambar C.38 Sequence diagram memasukkan usulan baru e-Musrenbang



Gambar C.39 Sequence diagram memasukkan IPL baru e-Musrenbang



Gambar C.40 Sequence diagram memverifikasi usulan e-Musrenbang

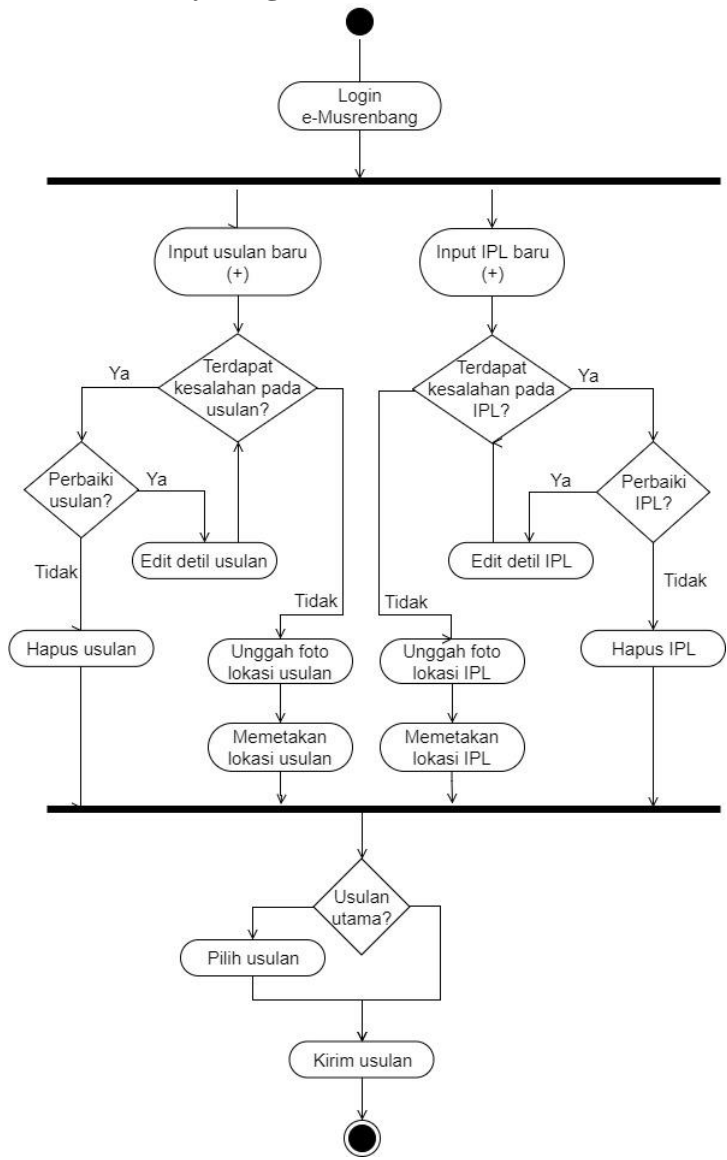


Gambar C.41 Sequence diagram mencetak berita acara musrenbang kecamatan e-Musrenbang

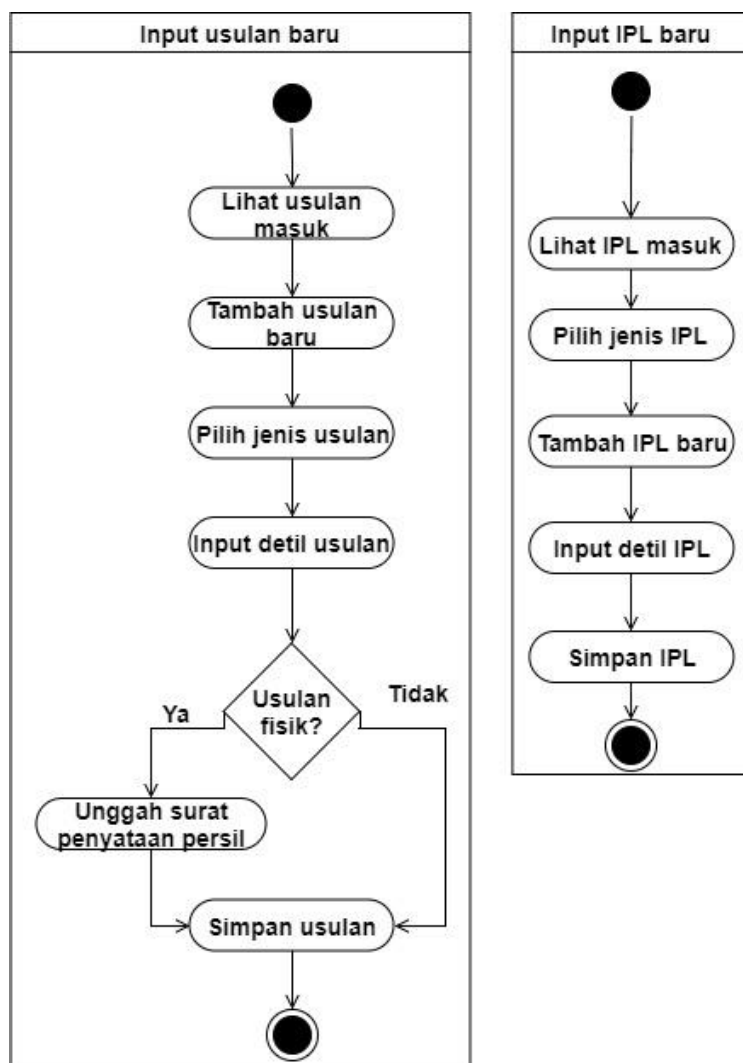
C.6.4 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Pada bagian ini akan dipaparkan activity diagram dari e-Musrenbang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan aktor aplikasi.

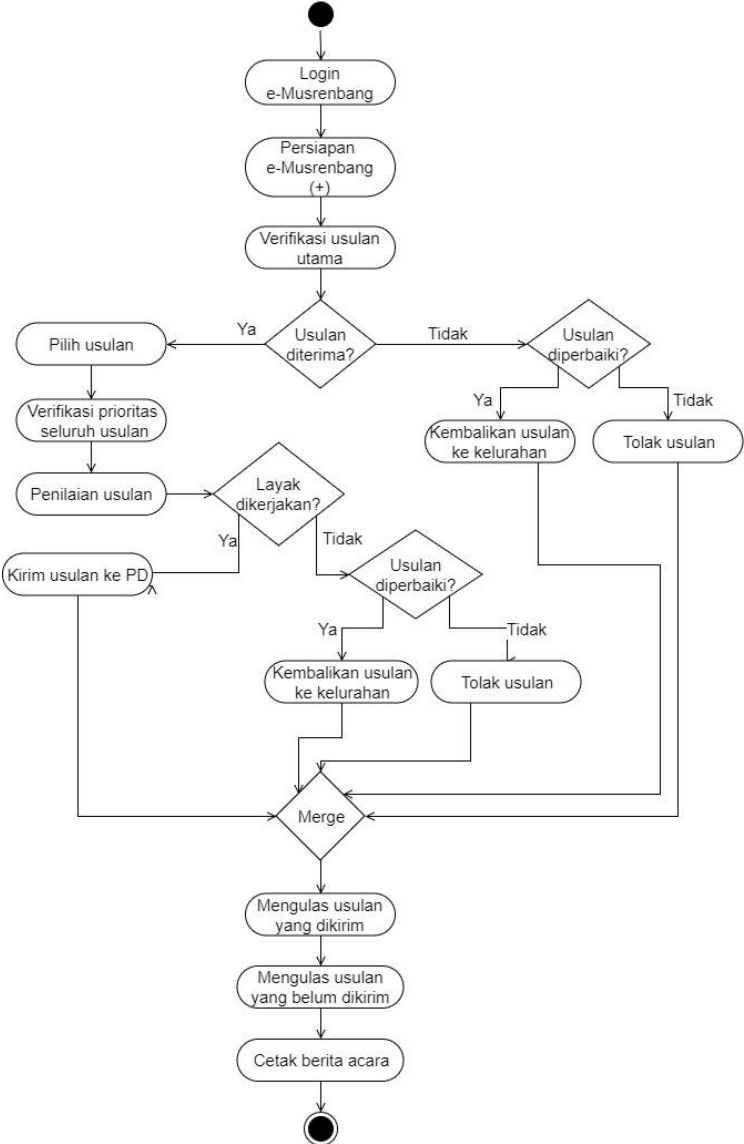
C.6.4.1 Activity Diagram Aktor



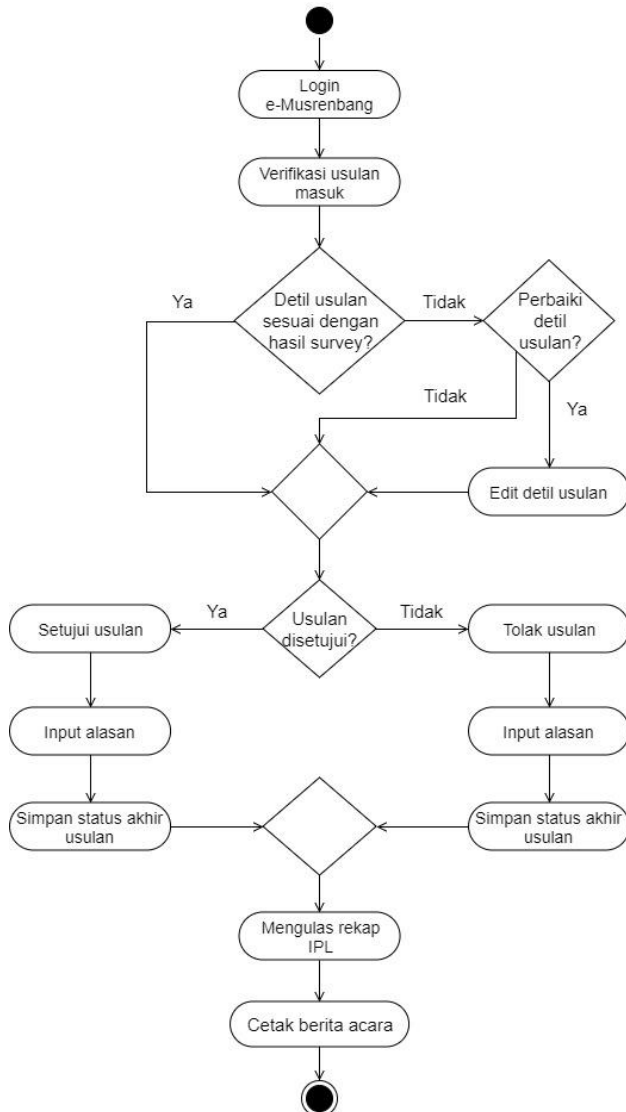
Gambar C.42 Activity Diagram e-Musrenbang Kelurahan



Gambar C.43 Dekomposisi aktivitas Input usulan baru dan Input IPL baru

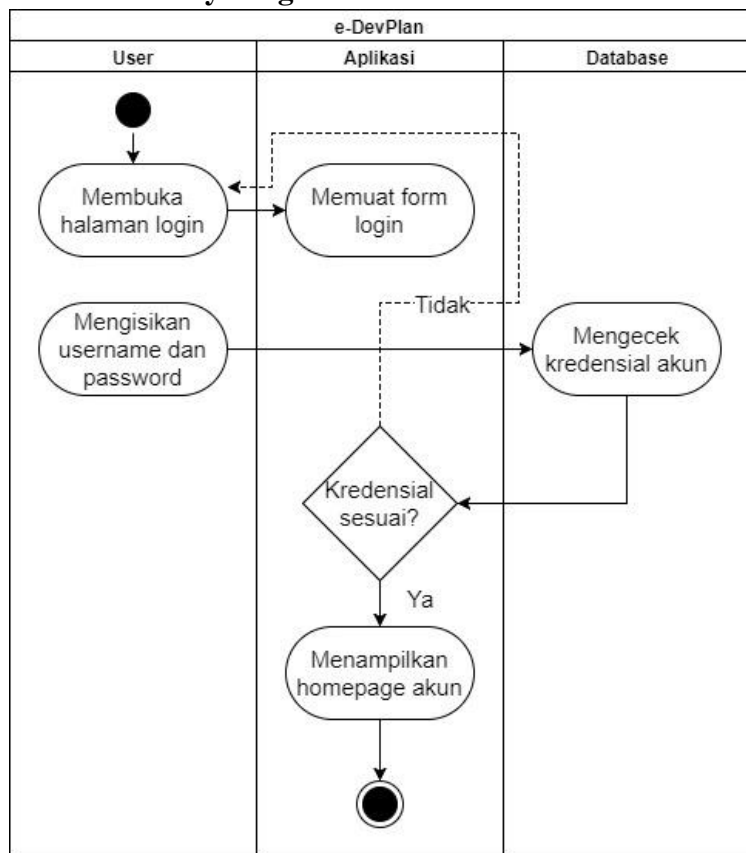


Gambar C.44 Activity Diagram e-Musrenbang Kecamatan

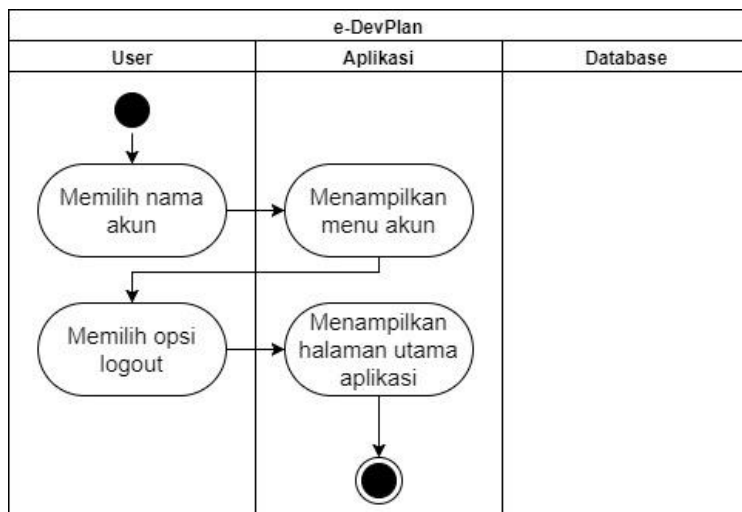


Gambar C.45 Activity Diagram e-Musrenbang SKPD

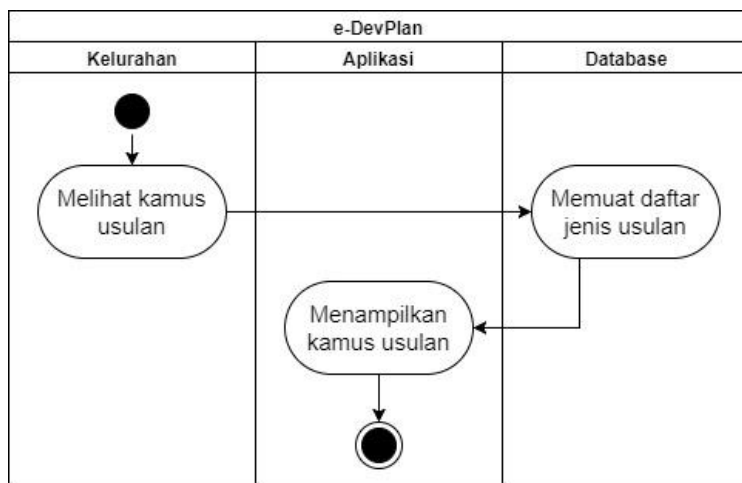
C.6.4.2 Activity Diagram Fitur



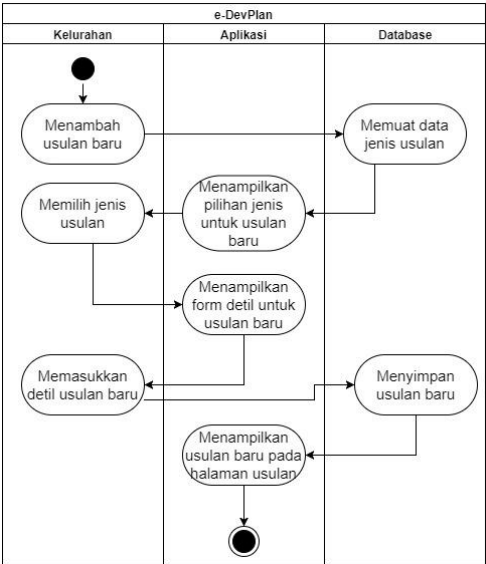
Gambar C.46 Activity diagram fitur login



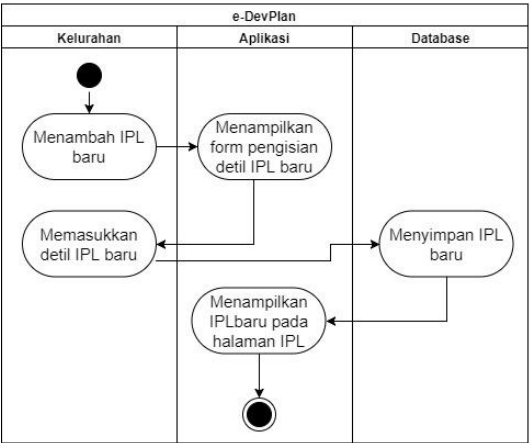
Gambar C.47 Activity diagram fitur logout



Gambar C.48 Activity diagram fitur melihat usulan



Gambar C.49 Activity diagram fitur memasukkan usulan baru



Gambar C.50 Activity diagram fitur memasukkan IPL baru

LAMPIRAN D

Pada lampiran D dilampirkan dokumen SKPL aplikasi e-DevPlan.

D.1 Pendahuluan

Pada bagian ini akan dideskripsikan tujuan dari dikembangkanya aplikasi E-Musrenbang, tujuan dari dokumen ini, cakupan (scope) dari pengembangan aplikasi yang direncanakan dan terminologi yang digunakan dalam dokumen ini.

D.1.1 Tujuan

e-DevPlan merupakan aplikasi perencanaan anggaran kegiatan perangkat daerah (PD) yang berbasis website. Aplikasi ini digunakan untuk mendukung perencanaan anggaran dan beban kerja dari kegiatan yang dilakukan satuan perangkat daerah (SKPD). Dokumen ini akan berisikan tentang kebutuhan pengguna serta perancangan yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna tersebut.

D.1.2 Ruang Lingkup Perangkat Lunak

Dalam dokumen ini ruang lingkup yang dicakup dari aplikasi e-DevPlan mulai dari fitur yang digunakan oleh SKPD, Mondalev, dan Kasubid dalam menginput detil dari kegiatan yang mereka lakukan. Aplikasi ini dimulai dengan penampilan komponen-komponen dari kegiatan, penampilan harga satuan pokok kegiatan (HSPK), fitur analisi standar belanja (ASB), dan fitur perencanaan kegiatan.

D.1.3 Target Audience

Audience yang harus memahami dan menggunakan dokumen ini antara lain:

- *Analisis Sistem*, dokumen digunakan sebagai pedoman dalam membuat perancangan sistem atau dalam perbaikan sistem.
- *Programmer*, dokumen dimanfaatkan untuk mengetahui gambaran sistem yang akan dibangun oleh programmer.
- *Tester*, dokumen dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan testing terhadap fitur-fitur pada aplikasi yang telah dibangun

D.1.4 Definisi, Istilah, dan Singkatan

Guna memberikan gambaran yang sama terhadap beberapa definisi, istilah dan singkatan yang digunakan di dokumen ini, perlu dijelaskan sebagaimana berikut:

Tabel D.1 Daftar definisi kata, istilah, dan singkatan

Istilah/Singkatan	Definisi
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.
UCD	<i>Use case diagram</i> , pemodelan fungsi yang ada dalam sebuah sistem, disertai dengan informasi aktor pengguna yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.
DFD	<i>Data flow diagram</i> , analisis terstruktur dan metode desain, alat visualisasi untuk menggambarkan model logika dan mengekspresikan transformasi data dalam suatu sistem. DFD termasuk mekanisme untuk memodelkan aliran data yang mendukung dekomposisi untuk mengilustrasikan rincian aliran data dan fungsi dari sebuah sistem.
Activity Diagram	Diagram yang menggambarkan alur aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal,

	keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir.
HSPK	Harga Satuan Pokok Kegiatan
PD	Perangkat daerah, memiliki definisi yang sama dengan SKPD.
SKPD	Satuan kerja perangkat daerah, perangkat Pemerintah Daerah (Provinsi maupun Kabupaten/Kota) di Indonesia. SKPD adalah pelaksana fungsi eksekutif yang harus berkoordinasi agar penyelenggaraan pemerintahan berjalan dengan baik. Pada dokumen ini SKPD lebih mengarah pada Dinas kota Surabaya.
Mondalev	Mondalev adalah seorang yang mempunyai tugas untuk memegang kendali terkait capaian <i>output</i> kegiatan.
Kasubid	Kepala Sub Bagian dari Bappeko
Bappeko	Badan Perencanaan Pembangunan Kota, lembaga teknis daerah dibidang penelitian dan perencanaan pembangunan daerah yang dipimpin oleh seorang kepala badan yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Wali kota melalui Sekretaris Daerah.
ASB	Analisis Standar Belanja, salah satu alat untuk mengukur harga wajar sebuah kegiatan, dengan tujuan menilai kewajaran atas beban kerja dan biaya yang digunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan.
SSH	Standar Satuan Harga

D.1.5 Sistem Penomoran

Ada beberapa hal/bagian dalam dokumen ini yang perlu diberi nomor. Maksud penomoran ini untuk mempermudah audience

dalam pengidentifikasian konten pada dokumen. Adapun aturan penomorannya sebagaimana tabel berikut:

Tabel D.2 Sistem penomoran

Hal/Bagian	Aturan Penomoran
Kebutuhan Fungsional	Nomor berbentuk KF.XX, dimana XX adalah nomor urut struktur butir-butir pada kebutuhan fungsional. Contoh: KF.01, KF.02, KF.03, dan seterusnya
Kebutuhan Non Fungsional	Nomor berbentuk KNF.XX, dimana XX adalah nomor urut struktur butir-butir pada kebutuhan fungsional. Contoh: KNF.001, KNF.002, dan sebagainya
Desain Antarmuka	Nomor berbentuk AMXX, dimana XX merupakan nomor urut dari antar muka. Contoh: AM.01 (Desain antar muka dengan nomor urut 1)
<i>Use Case</i>	Nomor berbentuk UC.XX, dimana XX adalah nomor urut <i>use case</i> pada jenis tersebut. Contoh: UC.01 (<i>Use Case</i> dengan nomor urut satu)

D.1.6 Referensi

Berikut adalah daftar acuan yang digunakan dalam pendokumentasian spesifikasi kebutuhan perangkat lunak ini:

- IEEE Std. 1233, 1998 Edition IEEE Guide for Developing System Requirements Specifications
- IEEE, Software Requirements Engineering, Second Edition, IEEE Computer Society Press, 2002
- Bray, Ian K. An Introduction to Requirement Engineering, 1st published, Addison-Wesley, 2002
- Kotonya, Gerald and Sommerville, Ian. Requirement Engineering: Processes and Techniques, John Wiley & Sons Ltd, 1998
- Wiegers, Karl E. Software Requirements Specification, 2002

Holil, Achmad. Template: Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Sistem Informasi ITS, 2006.

D.1.7 Ikhtisar Dokumen

Penulisan dokumen ini dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

7. Pendahuluan

Berisi tentang tujuan penulisan dokumen; ruang lingkup perangkat lunak; target *audience*; definisi, istilah, dan singkatan; sistem penomoran; referensi dan ikhtisar dokumen.

8. Deskripsi Umum

Berisi tentang perangkat lunak; fungsi-fungsi perangkat lunak; karakteristik dan klasifikasi pengguna; lingkungan operasi; batasan desain dan implementasi; dokumentasi bagi pengguna; asumsi dan ketergantungan

9. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Berisi tentang antar muka perangkat pengguna; antar muka keras; antar muka perangkat lunak; antar muka komunikasi.

10. Kebutuhan Fungsional

Berisi tentang fitur-fitur yang menjadi kebutuhan sistem agar dapat berfungsi.

11. Kebutuhan Non Fungsional Lainnya

Berisi tentang kebutuhan kinerja; kebutuhan keamanan; kebutuhan perlindungan keamanan; atribut kualitas perangkat lunak; aturan penggunaan.

12. Model Analisis

Melakukan pemodelan analisis. Model analisis ini berisi *Use case diagram*, *Use case description*, *data flow diagram*, dan *activity diagram*.

D.2 Deskripsi Umum

e-DevPlan adalah sebuah alat penyusunan RKPD s/d KUA PPAS kabupaten/provinsi agar dapat terselesaikan dengan mudah, cepat, tepat dan sesuai dengan arahan yang terkandung dalam Permendagri 54 th 2010. Dengan adanya alat bantu e-Devplan, Bappeda dapat memaksimalkan fungsi Bappeda sebagai fungsi perencana, pengendali dan evaluator karena dimulai dari komponen kegiatan dan paket kegiatan telah disusun otomatis oleh sistem dan sistem juga mampu menyajikan analisa anggaran yang sangat informatif bagi para pemangku kepentingan.

D.2.1 Fungsi-Fungsi Aplikasi

Fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi e-DevPlan terdapat pada tabel berikut:

Tabel D.3 Daftar Use case e-DevPlan

Kode Use Case	Nama Use Case
UC.01	Login
UC.02	Logout
UC.03	Mengubah password akun
UC.04	Membuka halaman utama
UC.05	Mengunduh petunjuk teknis
UC.06	Melihat daftar komponen
UC.07	Melihat daftar HSPK
UC.08	Melihat daftar ASB
UC.09	Simulasi ASB
UC.10	Melihat daftar kegiatan
UC.11	Memilih sub kegiatan
UC.12	Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan
UC.13	Mengisi detil What sub kegiatan
UC.14	Mengisi detil Who sub kegiatan
UC.15	Mengisi detil Where sub kegiatan
UC.16	Mengisi detil How sub kegiatan
UC.17	Mengisi detil When sub kegiatan
UC.18	Mengisi detil Operasional sub kegiatan
UC.19	Merencanakan aktivitas
UC.20	Menambah aktivitas
UC.21	Mengisi detil ASB SSH sub kegiatan
UC.22	Menambah ASB sub kegiatan
UC.23	Menambah HSPK sub kegiatan
UC.24	Menambah komponen musrenbang sub kegiatan
UC.25	Memverifikasi perencanaan sub kegiatan
UC.26	Melihat log status sub kegiatan

D.2.2 Karakteristik dan Klarifikasi Pengguna

Aplikasi E-DevPlan merupakan produk yang digunakan oleh pihak pemerintahan kota Surabaya, yaitu Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko). Aplikasi ini digunakan oleh pengguna yang mempunyai peran sebagai berikut:

- Pihak SKPD, sebagai pengisi rencana kegiatan. Kegiatan yang telah diisikan detail perencanaannya akan diserahkan untuk diverifikasi oleh mondalev (penyelia).
- Mondalev, sebagai penyelia dari *output* perencanaan yang diserahkan oleh SKPD. Penyelia akan memverifikasi perencanaan untuk memastikan bahwa perencanaan yang dilakukan sudah benar dan sesuai dengan kegiatan. Penyelia akan menyerahkan perencanaan kegiatan ke Kasubid Bappeko untuk dilanjutkan verifikasi. Disamping itu, Mondalev juga dapat mengedit data dan detail rencana kegiatan layaknya SKPD jika verifikasi dan perbaikan oleh SKPD waktu penyelenggaraan perencanaan kegiatan dirasa sangat terbatas.
- Kasubid, sebagai pemeriksa akhir dari hasil pengisian rencana kegiatan. Berperan sebagai penyelia akhir dan menentukan status final dari rencana kegiatan.

Tabel D.4 Hak akses pengguna

Nama Peran	Peran
SKPD	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi rencana sub kegiatan • Mengubah data dan detail rencana sub kegiatan • Menyerahkan rencana sub kegiatan
Mondalev dan Kasubid	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi rencana sub kegiatan • Mengubah data dan detail rencana sub kegiatan • Memverifikasi rencana sub kegiatan

D.2.3 Lingkungan Operasi

Aplikasi e-DevPlan merupakan aplikasi berbasis web sehingga membutuhkan sebuah server dengan sistem operasi dan web server. Aplikasi dapat diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone menggunakan browser internet dalam perangkat tersebut.

D.2.4 Dokumentasi Bagi Pengguna

Pada tahap implementasi aplikasi akan dibuatkan dokumen panduan pengguna (User Guide) untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi untuk pelaksanaan musrenbang.

D.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

e-DevPlan merupakan aplikasi perencanaan kegiatan daerah dan dalam melaksanakan perencanaan kegiatan di kota Surabaya, terdapat ketentuan-ketentuan dari pemendagri yang perlu dipatuhi. Ketentuan-ketentuan ini mendasari perancangan dari e-DevPlan. Ketentuan yang terkait dengan e-DevPlan tersebut tertulis pada Peraturan Pemerintah No. 58 Tahun 2005 Tentang Pengelolaan Keuangan Daerah, Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 13 Tahun 2006, dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah. Berikut jabaran ayat-ayat yang berhubungan langsung dengan ketentuan tersebut:

1. PP Nomor 58 Tahun 2005
 - a) Pasal 39 Ayat (2) menyebutkan bahwa penyusunan anggaran berdasarkan prestasi kerja sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan berdasarkan capaian kinerja, indikator kinerja, analisis standar belanja, standar satuan harga, dan standar pelayanan minimal.
2. Permendagri Nomor 13 Tahun 2006
 - a) Pasal 93 ayat (1) menyebutkan bahwa penyusunan RKA-SKPD berdasarkan prestasi kerja sebagaimana dimaksud dalam Pasal 90 ayat (2) berdasarkan pada indikator kinerja, capaian atau

target kinerja, analisis standar belanja, standar satuan harga, dan standar pelayanan minimal:

- b) Pasal 93 ayat (2) menyebutkan bahwa Indikator kinerja sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah ukuran keberhasilan yang akan dicapai dari program dan kegiatan yang direncanakan
- c) Pasal 93 ayat (3) menyebutkan bahwa capaian kinerja sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan ukuran prestasi kerja yang akan dicapai yang berwujud kualitas, kuantitas, efisiensi dan efektifitas pelaksanaan dari setiap program dan kegiatan.
- d) Pasal 93 ayat (4) menyebutkan bahwa Analisis standar belanja sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan penilaian kewajaran atas beban kerja dan biaya yang digunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan.
- e) Pasal 93 ayat (5) menyebutkan bahwa standar satuan harga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan harga satuan setiap unit barang/jasa yang berlaku disuatu daerah yang ditetapkan dengan keputusan kepala daerah.

3. UU RI Nomor 23 Tahun 2014

- a) Pasal 298 Ayat (3) menyebutkan bahwa belanja daerah untuk pendanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah selain sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berpedoman pada analisis standar belanja dan standar harga satuan regional sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pada bagian penjelasan dijelaskan bahwa analisis standar belanja yang dimaksud adalah penilaian kewajaran atas beban kerja dan biaya yang digunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan.

D.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Pada tahap ini akan dilakukan desain terdapat aplikasi e-DevPlan. Berikut daftar interface halaman aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsional dideskripsikan.

D.3.1 Kebutuhan Antarmuka Aplikasi

Berikut merupakan tabel daftar kebutuhan antarmuka aplikasi yang ada pada e-DevPlan.

Tabel D.5 Daftar kebutuhan antarmuka aplikasi

Kode	Nama Antarmuka	Deskripsi
AM.01	Desain Halaman Utama Aplikasi	Desain ini digunakan untuk menampilkan fitur-fitur utama pada aplikasi seperti login dan fitur unduh juknis
AM.02	Form Login	Form digunakan dalam mengisi kredensial akun untuk melakukan <i>login</i>
AM.03	Desain Halaman <i>homepage</i>	Desain halaman ini digunakan sebagai halaman dimana pengguna akan berada setelah melakukan <i>login</i> ke dalam sistem
AM.04	Desain halaman daftar komponen	Desain halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar komponen yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan
AM.05	Form filter komponen	Form yang digunakan mencari komponen kegiatan, menampilkan <i>field</i> yang berguna untuk pengisian <i>keyword</i> dari komponen yang dicari
AM.06	Form tambah aktivitas kegiatan	<i>Pop-up</i> yang digunakan untuk menambahkan aktivitas sub kegiatan pada penjadwalan

AM.07	Form penjadwalan	<i>Pop-up</i> yang digunakan untuk mengalokasikan aktivitas sub kegiatan pada jadwal bulanan sub kegiatan
AM.08	Desain halaman daftar HSPK	Desain halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar HSPK yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan
AM.09	Desain halaman ASB	Desain halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar ASB yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan. Pada halaman ini juga diletakkan fitur simulasi ASB.
AM.10	Form simulasi ASB	Pop up yang muncul ketika pengusul menggunakan fungsi simulasi ASB. Berisikan <i>field</i> yang dapat isikan dengan nilai parameter simulasi.
AM.11	Desain halaman perencanaan kegiatan	Desain yang digunakan saat pengguna akan melakukan perencanaan kegiatan. Menampilkan daftar kegiatan, daftar sub kegiatan, dan detil sub kegiatan
AM.12	Form detil kegiatan	Form yang ditampilkan saat pengguna memilih salah satu sub kegiatan. Berisikan detil kegiatan dan fungsi-fungsi pengisian detil kegiatan
AM.13	Form tambah komponen ASB/HSPK	Form yang digunakan saat pengguna ingin menambahkan komponen, ASB, ataupun HSPK pada sub kegiatan mereka

AM.14	Form tambah komponen musrenbang	Form yang digunakan saat pengguna ingin menambahkan komponen musrenbang pada sub kegiatan mereka
-------	---------------------------------	--

D.3.2 Antarmuka Perangkat Keras

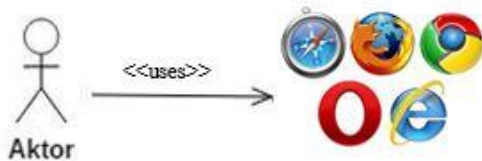
Perangkat keras yang dibutuhkan dalam menjalankan aplikasi ini sebagai berikut:

1. **Komputer server online**
Perangkat ini dibutuhkan untuk menyimpan aplikasi e-DevPlan agar aplikasi dapat diakses dari perangkat keras lainnya.
2. **Komputer atau laptop**
Perangkat keras ini dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi bagi *client*
3. **Smartphone**
Perangkat keras ini merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi bagi *client*
4. **Internet**
Aplikasi e-DevPlan merupakan aplikasi berbasis web sehingga membutuhkan jaringan yang dapat terkoneksi dengan komputer/laptop/smartphone sehingga dapat digunakan
5. **Mouse**
Perangkat keras yang dibutuhkan untuk menggerakkan kursor pada perangkat komputer, sehingga dapat memilih fitur yang dapat dijalankan pada aplikasi e-DevPlan
6. **Keyboard**
Perangkat keras yang digunakan untuk menginput data atau informasi dalam bentuk karakter teks pada fitur

aplikasi e-DevPlan untuk dikelola dan menghasilkan output dari aplikasi.

D.3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

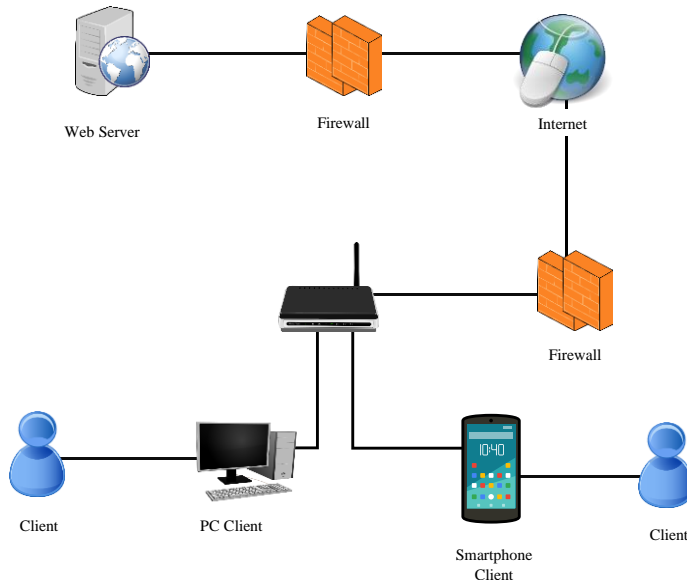
Untuk dapat menggunakan aplikasi ini, pengguna harus memiliki software pendukung berupa web browser yang dapat diunduh secara gratis di internet. Pengguna bisa menggunakan aplikasi e-DevPlan dengan cara menuju alamat URL aplikasi e-DevPlan pada web browser. Berikut adalah bentuk interaksi pengguna dengan web browser.



Gambar D.1 Antarmuka perangkat lunak

D.3.4 Antarmuka Komunikasi

Aplikasi e-DevPlan merupakan aplikasi yang berbasis website yang tersimpan di sebuah server online. Adapun detail dari antarmuka komunikasi e-DevPlan digambarkan dan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar D.2 Antarmuka komunikasi e-DevPlan

Akses aplikasi menggunakan HTTP protokol sehingga bisa diakses oleh browser. Website dari aplikasi ini akan diakses secara online, karena itu, perlu adanya koneksi jaringan antar perangkat client dengan komputer server. Di dalam jaringan tersebut digunakan firewall untuk melindungi jaringan dari peretasan. Di butuhkan juga router dan modem yang menghubungkan jaringan ke internet.

D.4 Fitur Sistem

Pada bagian ini dijelaskan kebutuhan fungsional yang dibutuhkan sistem secara detail. Kebutuhan fungsional merupakan fitur yang ada pada aplikasi e-DevPlan.

Tabel D.6 Daftar kebutuhan sistem aplikasi e-DevPlan

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
KF.01	Fitur Autentikasi	Pada fitur autentikasi dibagi menjadi dua aktivitas yang dapat dilakukan yaitu <i>login</i> , <i>logout</i> dan ubah <i>password</i> .
KF.02	Fitur <i>Homepage</i>	Pada fitur homepage akan memiliki beberapa perbedaan di tiap jenis akun. Secara general tiap <i>homepage</i> akan menyapa pengunjung dan menjelaskan apa yang harus dilakukan dari <i>user</i> dalam aplikasi e-DevPlan.
KF.03	Fitur unduh petunjuk teknis	Pada fitur tata cara terdapat tombol untuk melakukan unduh petunjuk teknis dari penggunaan e-DevPlan. Fitur ini terdapat pada setiap akun pengguna e-DevPlan.
KF.04	Fitur daftar komponen	Pada fitur ini ditampilkan daftar komponen barang dari kegiatan beserta standar satuan harga dari komponen tersebut. Pada fitur ini juga disediakan fungsi filter pencarian komponen untuk mempermudah mencari SSH dari sebuah komponen.
KF.05	Fitur daftar HSPK	Fitur ini menampilkan daftar HSPK yang dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan. Daftar HSPK juga menyertakan detail dari HSPK seperti komponen-komponen

		yang digunakan, jenis satu, dan harga dari HSPK.
KF.06	Fitur ASB	Fitur ini menampilkan daftar ASB yang dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan dan melakukan simulasi ASB. Dalam ASB terdapat kumpulan komponen dan HSPK yang dapat disimulasikan harga anggarannya dengan memasukkan input parameter sesuai dengan jenis ASB yang ingin disimulasikan.
KF.07	Fitur perencanaan kegiatan	Fitur yang digunakan dalam pengisian detail perencanaan kegiatan. Fitur akan menampilkan daftar kegiatan yang harus diisi dengan keterangan 5W1H (<i>What, where, when, who, why, how</i>) kegiatan, keperluan komponen pada kegiatan, perencanaan aktivitas, dan penjadwalan aktivitas kegiatan. Setelah detail perencanaan sub kegiatan terisi secara penuh, SKPD akan mengirimkan sub kegiatan untuk diverifikasi oleh Mondalev dan Kasubid.
KF.08	Fitur penjadwalan kegiatan	Fitur yang digunakan dalam menjadwalkan aktivitas sub kegiatan.

KF.09	Fitur menyerahkan rencana kegiatan	Fitur yang digunakan untuk menyerahkan perencanaan sub kegiatan kepada mondalev dan kasubid untuk dilakukan verifikasi.
KF.10	Fitur verifikasi rencana kegiatan	Fitur ini digunakan oleh mondalev dan kasubid untuk memverifikasi hasil perencanaan sub kegiatan. Dilakukan dengan menyetujui atau menolak rencana sub kegiatan dan disertai input alasan dari hasil verifikasi. Rencana yang ditolak akan dikembalikan ke SKPD untuk diperbaiki detail perencanaannya.

D.5 Kebutuhan Non-Fungsional

D.5.1 Kebutuhan Kualitas Aplikasi

- Aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah dispesifikasikan (KNF.01)
- Rancangan antar muka aplikasi yang *user friendly* (KNF.02)
- Aplikasi dapat dijalankan di aplikasi *web browser* yang berbeda-beda (KNF.03)

D.5.2 Kebutuhan Sistem

- Aplikasi hanya bisa dijalankan dengan bantuan sebuah web browser yang *up-to-date* dan sistem operasi yang ada pada komputer *user* (KNF.04)
- Adanya fasilitas pencarian untuk memudahkan pengguna dalam mencari fitur atau informasi terkait yang ada dalam aplikasi E-Musrenbang (KNF.05)

D.5.3 Kebutuhan Kinerja

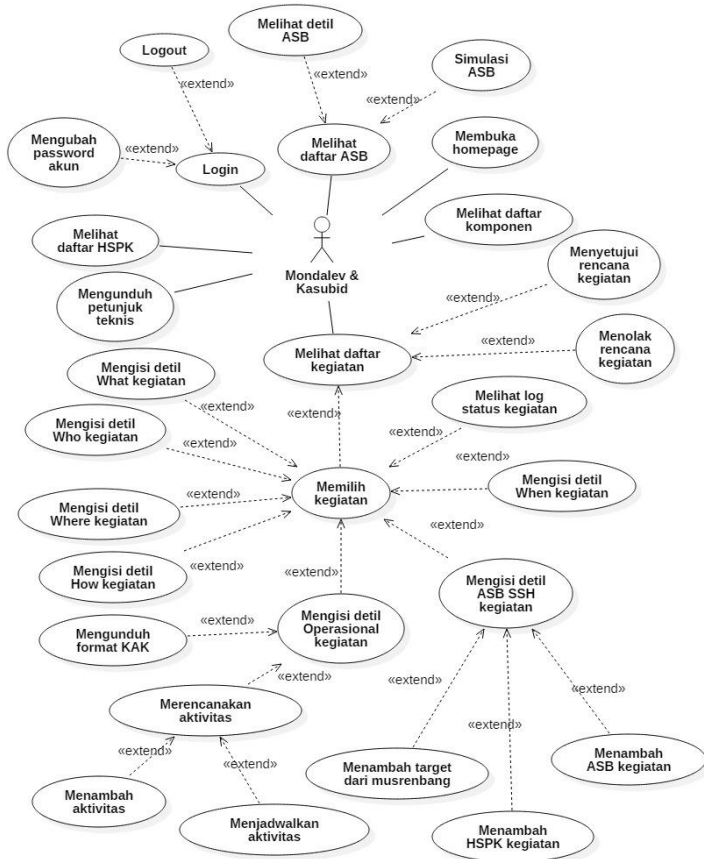
- Aplikasi E-Musrenbang dapat diakses lebih dari satu komputer diwaktu yang bersamaan (KNF.06)

D.6 Model Analisis

Pada bagian ini dilampirkan hasil analisis kebutuhan dalam bentuk diagram dan tabel deskripsi untuk tiap use case yang ada pada aplikasi e-DevPlan.

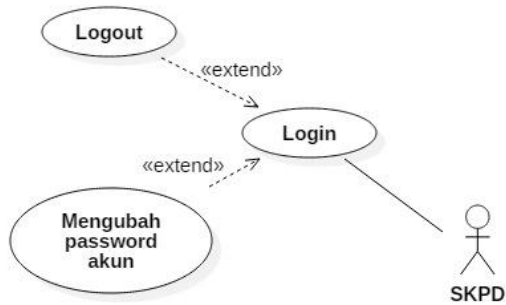
D.6.1 Use Case Diagram

Dalam use case diagram dideskripsikan interaksi antar aktor dengan sistem yang akan dibuat. Berikut use case diagram dari aplikasi e-DevPlan diilustrasikan.

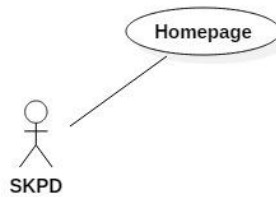


Gambar D.4 UCD e-DevPlan aktor Mondalev dan Kasubid

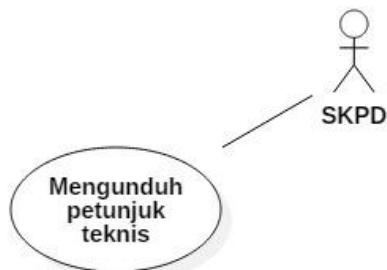
D.6.1.2 UCD Berdasarkan Fitur



Gambar D.5 UCD fitur autentikasi



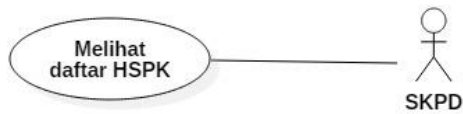
Gambar D.6 UCD fitur homepage



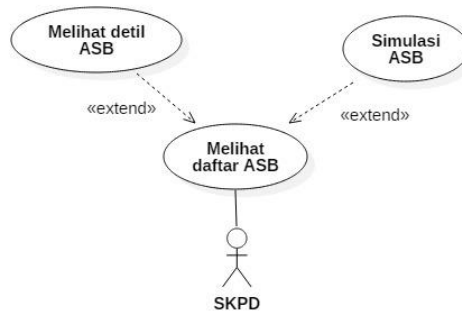
Gambar D.7 UCD fitur unduh petunjuk teknis



Gambar D.8 UCD fitur daftar komponen



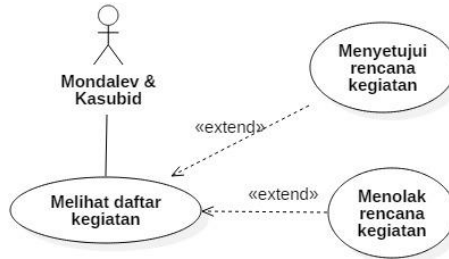
Gambar D.9 UCD fitur daftar HSPK



Gambar D.10 UCD fitur ASB



Gambar D.11 UCD fitur perencanaan kegiatan



Gambar D.12 UCD fitur verifikasi rencana kegiatan

D.6.2 Use Case Description

Pada sub bagian ini dijelaskan mengenai setiap use case yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya secara mendetil dan lengkap

Tabel D.7 Use case description Login

Nama use case	Login
Nomor use case	UC.01
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan aktor melakukan <i>login</i> sesuai dengan sistem
Precondition	Pengguna berada pada halaman utama aplikasi
Pemicu	Pengguna ingin melakukan <i>login</i> kedalam aplikasi
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna masuk ke halaman utama aplikasi 2. Sistem menampilkan fitur login dalam <i>container</i> berjudul “Login SKPD, dan Bappeko” yang memiliki <i>field</i> berjudul “Username” dan “Password” dan tombol “Login” 3. Pengguna memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> 4. Pengguna menekan tombol login

	5. Sistem menampilkan halaman <i>homepage</i> sesuai dengan jenis akun yang di- <i>login</i> ke sistem.
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna telah berada di halaman <i>homepage</i> akun

Tabel D.8 Use case description Logout

Nama use case	Logout
Nomor use case	UC.02
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan aktor melakukan <i>logout</i> akun dari sistem
Precondition	Akun pengguna masih berada pada status <i>login</i> di sistem
Pemicu	Pengguna ingin melakukan <i>logout</i> dari aplikasi dan menekan opsi <i>logouts</i>
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna membuka status akun pada pojok kiri atas halaman aplikasi 2. Sistem menampilkan nama akun yang telah <i>login</i> dan tombol “Logout” pada aplikasi 3. Pengguna menekan tombol “Logout” 4. Sistem meng-<i>logout</i> akun dari sistem
Alternate Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna meninggalkan aplikasi ter-<i>login</i> dan tidak digunakan dalam waktu yang panjang. Aplikasi akan meng-<i>logout</i> secara otomatis. 2. Pengguna menutup <i>browser</i> yang digunakan untuk mengakses webiste e-DevPlan. <i>Logout</i> secara otomatis
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna kembali ke halaman utama aplikasi saat mengakses kembali e-DevPlan

Tabel D.9 Use case description Mengubah password akun

Nama use case	Mengubah password akun
Nomor use case	UC.03

Aktor	SKPD, Mondalev dan Kasubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melakukan perubahan <i>password</i> pada akun e-DevPlan
Precondition	Akun pengguna berada pada status <i>login</i> di sistem
Pemicu	Pengguna menekan opsi ubah <i>password</i> dari aplikasi
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan opsi ubah <i>password</i> dari aplikasi 2. Sistem menampilkan <i>container</i> “Ubah Password” dengan tiga field berjudul “Password Lama”, “Password Baru” dan “Ulangi Password Baru”, beserta tombol “Simpan” 3. Pengguna mengisi <i>field</i> yang ada pada form sesuai keinginan pengguna 4. Sistem menampilkan data yang telah diisikan oleh pengguna pada form 5. Pengguna menekan tombol “Simpan” 6. Sistem menyimpan detail kredensial akun yang baru.
Alternate Course	-
Kesimpulan	<i>Use case</i> berhasil jika pengguna mendapatkan pesan “Ubah <i>password</i> sukses”

Tabel D.10 Use case description Membuka homepage

Nama use case	Membuka homepage
Nomor use case	UC.03
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengunjungi <i>homepage</i> akun
Precondition	Akun pengguna mengunjungi situs aplikasi

Pemicu	Pengguna melakukan login atau menekan tombol HOME
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol “HOME” pada halaman apapun setelah melakukan <i>login</i> 2. Sistem menampilkan halaman <i>homepage</i> sesuai dengan akun yang ter-<i>login</i>, menampilkan <i>container</i> berisikan sambutan datang pengguna dan tombol untuk untuk juknis.
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna mendapatkan pesan “Selamat datang”

Tabel D.11 Use case description Mengunduh petunjuk teknis

Nama use case	Mengunduh petunjuk teknis
Nomor use case	UC.04
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengunduh petunjuk teknis e-DevPlan
Precondition	Pengguna telah melakukan <i>login</i> akun dan berada pada <i>homepage</i> akun
Pemicu	Pengguna menekan tombol unduh petunjuk teknis
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 5. Pengguna menekan tombol “Juknis Devplan/Ops Plan” 6. Sistem mengirimkan <i>file</i> petunjuk teknis melalui unduhan <i>browser</i> pengguna
Alternate Course	Pengguna juga dapat mengunduh petunjuk teknis tanpa melakukan <i>login</i> melalui halaman utama aplikasi, dengan menekan tombol “Juknis Devplan/Ops Plan”
Kesimpulan	Use case berhasil jika <i>file</i> petunjuk teknis terunduh ke perangkat pengguna

Tabel D.12 Use case description Melihat daftar komponen

Nama use case	Melihat daftar komponen
Nomor use case	UC.06
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengetahui harga satuan dari komponen yang digunakan dalam kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah ter- <i>login</i>
Pemicu	Pengguna menekan tombol Komponen
Main Course	9. Pengguna menekan tombol “Komponen” 10. Sistem menampilkan halaman daftar komponen yang menampilkan fungsi filter hasil penampilan komponen yang disertai empat <i>dropdown list</i> yang berjudul “Kelompok tk.1”, “Kelompok tk.2”, “Kelompok tk.3”, dan “Kelompok tk.4” kategori komponen dan <i>field keyword</i> untuk menfilter pencarian komponen 11. Pengguna memilih kategori kelompok komponen melalui <i>dropdown list</i> dan memasukkan <i>keyword</i> komponen yang dicari dan menekan tombol Tampilkan 12. Sistem menampilkan daftar SSH komponen sesuai filter, yang menampilkan data “Kode”, ”Nama”, ”Satuan”, dan ”Harga”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika pengguna dapat melihat daftar SSH komponen sesuai filter pencarian

Tabel D.13 Use case description Melihat daftar HSPK

Nama use case	Melihat daftar HSPK
Nomor use case	UC.07
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar pengujung dapat melihat daftar HSPK yang digunakan dalam perencanaan kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>ter-login</i>
Pemicu	Pengguna menekan tombol HSPK
Main Course	13. Pengguna menekan tombol HSPK 14. Sistem menampilkan halaman daftar HSPK dan menampilkan <i>container</i> yang berisikan pilihan daftar HSPK 15. Pengguna memilih daftar HSPK 16. Sistem menampilkan kelompok HSPK yang terdapat pada daftar 17. Pengguna memilih HSPK dalam kelompok HSPK 18. Sistem menampilkan detil HSPK yang berisikan data komponen, harga, satuan, koefisien, dan harga total per HSPK
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika sistem menampilkan detil dari HSPK yang dipilih dari daftar HSPK

Tabel D.14 Use case description Melihat daftar ASB

Nama use case	Melihat daftar ASB
Nomor use case	UC.08
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat ASB yang dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan

Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem
Pemicu	Pengguna menekan tombol ASB
Main Course	<p>13. Pengguna menekan tombol ASB</p> <p>14. Sistem menampilkan halaman ASB, yang berisikan <i>container</i> yang menampilkan daftar kategori ASB</p> <p>15. Pengguna memilih daftar kategori ASB</p> <p>16. Sistem menampilkan ASB yang terdapat pada daftar kategori</p> <p>17. Pengguna memilih ASB dalam daftar kategori</p> <p>18. Sistem menampilkan detil ASB yang menunjukkan data komponen, satuan, harga, volume awal, dan parameter pengali dari ASB tersebut Disertai dengan tombol “Simulasi” untuk mensimulasikan ASB</p>
Alternate Course	Pada ASB yang dipilih terdapat komponen dalam belum HSPK, untuk melihat detil HSPK tersebut dapat diklik tombol “?” untuk mendapatkan rincian dari HSPK tersebut
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan daftar ASB dan detil ASB yang dipilih

Tabel D.15 Use case description Simulasi ASB

Nama use case	Simulasi ASB
Nomor use case	UC.09
Aktor	Kelurahan dan Kecamatan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat besar pengeluaran dari suatu ASB dengan melakukan simulasi ASB tersebut.
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dan telah memilih ASB dari daftar ASB
Pemicu	Pengguna menekan tombol Simulasi

Main Course	9. Pengguna menekan tombol “Simulasi” 10. Sistem menampilkan form simulasi ASB yang berisikan <i>field</i> sesuai banyak parameter yang dibutuhkan dari ASB tersebut 11. Pengguna mengisikan parameter dari simulasi dan menekan tombol “Hitung” 12. Sistem menampilkan tabel hasil simulasi ASB dengan data komponen, satuan, harga, volume awal, pengali, dan total anggaran ASB sesuai parameter yang dimasukkan pengguna
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika form simulasi ASB muncul dan hasil simulasi ASB dapat dihasilkan

Tabel D.16 Use case description Melihat daftar kegiatan

Nama use case	Melihat daftar kegiatan
Nomor use case	UC.10
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat daftar kegiatan yang harus diisikan perencanaannya
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dalam sistem
Pemicu	Pengguna menekan tombol Kegiatan
Main Course	5. Pengguna menekan tombol Kegiatan 6. Sistem menampilkan halaman perencanaan kegiatan dan daftar kegiatan beserta total anggaran yang masuk dalam kegiatan tersebut
Alternate Course	-

Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan halaman perencanaan
------------	--

Tabel D.17 Use case description Memilih sub kegiatan

Nama use case	Memilih sub kegiatan
Nomor use case	UC.11
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat daftar kegiatan yang harus diisikan perencanaannya
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> dalam sistem dan telah berada pada halaman perencanaan kegiatan
Pemicu	Pengguna memilih salah satu kegiatan
Main Course	9. Pengguna memilih salah satu kegiatan 10. Sistem menampilkan tabel detil kegiatan berisikan informasi visi, misi, tujuan, sasaran, program, nama, klaster, obyek, output, dan output subtitle dari kegiatan 11. Pengguna memilih salah satu sub kegiatan dari kegiatan 12. Sistem menampilkan detil sub kegiatan dalam bentuk tujuh tab dan satu log status sub kegiatan
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan detil sub kegiatan

Tabel D.18 Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan

Nama use case	Menyerahkan hasil pengisian sub kegiatan
Nomor use case	UC.12
Aktor	SKPD

Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menyerah hasil perencanaan sub kegiatan untuk diverifikasi
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> , berada pada halaman perencanaan kegiatan, terdapat sub kegiatan detail perencanaan yang sudah terisi penuh
Pemicu	Pengguna menekan tombol Submit
Main Course	5. Pengguna menekan tombol Submit 6. Sistem mengirimkan sub kegiatan untuk diverifikasi
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika sub kegiatan telah dapat diverifikasi oleh Mondalev

Tabel D.19 Use case description Mengisi detail What sub kegiatan

Nama use case	Mengisi detail What sub kegiatan
Nomor use case	UC.13
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengisi detail sub kegiatan seputar deskripsi dari sub kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan telah memilih salah satu sub kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tab What pada bagian kiri form detail kegiatan
Main Course	1. Pengguna menekan tab What 2. Sistem menampilkan detail keterangan What sub kegiatan 3. Pengguna memilih jenis belanja dari sub kegiatan 4. Sistem menampilkan pilihan jenis belanja dalam daftar <i>drop down</i> dan menampilkan hasil pilihan 5. Pengguna menekan tombol pilih sub kegiatan

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Sistem menampilkan daftar <i>drop down</i> untuk memilih sub kegiatan 7. Pengguna memilih nama sub kegiatan dari <i>drop down</i> 8. Sistem menampilkan nama sub kegiatan yang dipilih 9. Pengguna menekan tombol edit pada bagian alasan sub kegiatan dilakukan 10. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan 11. Pengguna memilih pilihan alasan dan mengisi <i>field</i> alasan 12. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan yang telah diisikan oleh pengguna 13. Pengguna menyimpan isian alasan dilakukan sub kegiatan dengan menekan tombol simpan 14. Sistem menyimpan dan menampilkan pilihan alasan dan alasan yang telah diisikan oleh pengguna 15. Pengguna menekan tombol edit pada bagian alasan jumlah target 16. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan 17. Pengguna memilih pilihan alasan dan mengisi <i>field</i> alasan 18. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan yang telah diisikan oleh pengguna 19. Pengguna menyimpan isian alasan jumlah target dengan menekan tombol simpan 20. Sistem menyimpan dan menampilkan pilihan alasan dan alasan yang telah diisikan oleh pengguna
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Saat memilih nama sub kegiatan, pengguna dapat menekan tombol sub kegiatan baru, bila sub kegiatan yang

	<p>direncanakan tidak terdapat pada pilihan sub kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada pengisian alasan dilakukan sub kegiatan dan jumlah target, pengguna dapat membatalkan pengisian alasan dengan menekan tombol batal.
Kesimpulan	Use case berhasil jika detil keterangan What sub kegiatan terisi sesuai dengan inputan pengguna

Tabel D.20 Use case description Mengisi detil Who sub kegiatan

Nama use case	Mengisi detil Who sub kegiatan
Nomor use case	UC.14
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengisi detil sub kegiatan seputar aktor dan target audiens dari sub kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan telah memilih salah satu sub kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tab Who pada bagian kiri form detil kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tab Who 2. Sistem menampilkan detil keterangan Who sub kegiatan 3. Pengguna menekan tombol edit pada bagian pelaksana sub kegiatan 4. Sistem menampilkan daftar <i>drop down</i> untuk pejabat sebagai pelaksana sub kegiatan 5. Pengguna memilih pilihan pejabat 6. Sistem menampilkan pilihan pejabat dari pengguna 7. Pengguna menyimpan pilihan pelaksana dengan menekan tombol simpan

	<ol style="list-style-type: none"> 8. Sistem menyimpan dan menampilkan pejabat yang menjadi pelaksanak sub kegiatan 9. Pengguna menekan tombol edit pada bagian sasaran audiens sub kegiatan 10. Sistem menampilkan pilihan sasaran audiens 11. Pengguna memilih pilihan sasaran audiens 12. Sistem menampilkan pilihan sasaran audiens dari pengguna 13. Pengguna menyimpan pilhan sasaran audiens dengan menekan tombol simpan 14. Sistem menyimpan dan menampilkan pilihan menampilkan pilihan sasaran audiens sesuai diisukan oleh pengguna 15. Pengguna menekan tombol edit pada bagian alasan sasaran audiens 16. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan 17. Pengguna memilih pilihan alasan dan mengisi <i>field</i> alasan 18. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan yang telah diisukan oleh pengguna 19. Pengguna menyimpan isian alasan sasaran audiens dengan menekan tombol simpan 20. Sistem menyimpan dan menampilkan pilihan alasan dan alasan yang telah diisukan oleh pengguna
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Saat memilih sasaran audiens, pengguna memilih pilihan “lainnya” dan mengisikan secara manual sasaran audiens • Pada pengisian alasan sasaran audiens, pengguna dapat

	membatalkan pengisian alasan dengan menekan tombol batal.
Kesimpulan	Use case berhasil jika detil keterangan Who sub kegiatan terisi sesuai dengan inputan pengguna

Tabel D.21 Use case description Mengisi detil Where sub kegiatan

Nama use case	Mengisi detil Where sub kegiatan
Nomor use case	UC.15
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengisi detil sub kegiatan seputar lokasi dari sub kegiatan
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan telah memilih salah satu sub kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tab Where pada bagian kiri form detil kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna menekan tab Where Sistem menampilkan detil keterangan Where sub kegiatan Pengguna menekan tombol edit pada bagian lokasi sub kegiatan dilakukan Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan Pengguna mengisi <i>field</i> lokasi sub kegiatan Sistem menampilkan <i>field</i> lokasi yang telah diisikan oleh pengguna Pengguna menyimpan isian lokasi sub kegiatan dengan menekan tombol simpan Sistem menyimpan dan menampilkan lokasi yang diisikan oleh pengguna Pengguna menekan tombol edit pada bagian alasan lokasi Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan

	<p>11. Pengguna memilih pilihan alasan dan mengisi <i>field</i> alasan</p> <p>12. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan yang telah diisikan oleh pengguna</p> <p>13. Pengguna menyimpan isian alasan lokasi dengan menekan tombol simpan</p> <p>14. Sistem menyimpan dan menampilkan pilihan alasan dan alasan yang telah diisikan oleh pengguna</p>
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Saat mengisi lokasi sub kegiatan, pengguna dapat menekan tombol batal untuk memberhentikan perubahan isian lokasi usulan sebelumnya • Pada pengisian alasan lokasi sub kegiatan, pengguna dapat membatalkan pengisian alasan dengan menekan tombol batal.
Kesimpulan	Use case berhasil jika detail keterangan What sub kegiatan terisi sesuai dengan inputan pengguna

Tabel D.22 Use case description Mengisi detail How sub kegiatan

Nama use case	Mengisi detail How sub kegiatan
Nomor use case	UC.16
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengisikan detail sub kegiatan seputar bagaimana sub kegiatan dilakukan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan telah memilih salah satu sub kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tab How pada bagian kiri form detail kegiatan
Main Course	1. Pengguna menekan tab How

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sistem menampilkan detail keterangan How sub kegiatan 3. Pengguna menekan tombol edit pada bagian cara pelaksanaan sub kegiatan 4. Sistem menampilkan <i>field</i> bagaimana cara pelaksanaan sub kegiatan 5. Pengguna mengisi <i>field</i> cara pelaksanaan sub kegiatan 6. Sistem menampilkan <i>field</i> cara pelaksanaan yang telah diisikan oleh pengguna 7. Pengguna menyimpan isian cara pelaksanaan sub kegiatan dengan menekan tombol simpan 8. Sistem menyimpan dan menampilkan cara pelaksanaan yang diisikan oleh pengguna 9. Pengguna menekan tombol edit pada bagian alasan pilihan cara 10. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan 11. Pengguna memilih pilihan alasan dan mengisi <i>field</i> alasan 12. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan yang telah diisikan oleh pengguna 13. Pengguna menyimpan isian alasan pilihan cara dengan menekan tombol simpan 14. Sistem menyimpan dan menampilkan pilihan alasan dan alasan yang telah diisikan oleh pengguna
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Pada pengisian cara pelaksanaan sub kegiatan dan alasan pilihan cara pelaksanaan sub kegiatan, pengguna dapat membatalkan pengisian dengan menekan tombol batal.

Kesimpulan	Use case berhasil jika detil keterangan How sub kegiatan teriisikan sesuai dengan inputan pengguna
------------	--

Tabel D.23 Use case description Mengisi detil When kegiatan

Nama use case	Mengisi detil When kegiatan
Nomor use case	UC.17
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengisi detil sub kegiatan seputar jadwal dari sub kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan telah memilih salah satu sub kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tab When pada bagian kiri form detil kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tab When 2. Sistem menampilkan detil keterangan When sub kegiatan 3. Pengguna menekan tombol edit pada jadwal sub kegiatan 4. Sistem menampilkan balok isian per bulanan untuk penjadwalan 5. Pengguna menjadwalkan sub kegiatan dengan mengisi balok isian 6. Sistem menampilkan hasil isian pada balok 7. Pengguna menyimpan isian penjadwalan dengan menekan tombol simpan 8. Sistem menyimpan dan menampilkan isian jadwal yang telah diisukan oleh pengguna 9. Pengguna menekan tombol edit pada bagian alasan dari jadwal 10. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan

	11. Pengguna memilih pilihan alasan dan mengisi <i>field</i> alasan 12. Sistem menampilkan pilihan alasan dan <i>field</i> alasan yang telah diisikan oleh pengguna 13. Pengguna menyimpan isian alasan dari jadwal dengan menekan tombol simpan 14. Sistem menyimpan dan menampilkan pilihan alasan dan alasan yang telah diisikan oleh pengguna
Alternate Course	Pada pengisian penjadwalan dan alasan dari jadwal, pengguna dapat membatalkan pengisian alasan dengan menekan tombol batal.
Kesimpulan	Use case berhasil jika detil keterangan When sub kegiatan terisi sesuai dengan inputan pengguna

Tabel D.24 Use case description Mengisi detil Operasional kegiatan

Nama use case	Mengisi detil Operasional kegiatan
Nomor use case	UC.18
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengisikan detil sub kegiatan seputar operasional dari sub kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem, telah memilih salah satu sub kegiatan, dan mengisi detil When dari sub kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tab Operasional pada bagian kiri form detil kegiatan
Main Course	1. Pengguna menekan tab Operasional 2. Sistem menampilkan detil keterangan Operasional sub kegiatan

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Pengguna memilih pengaruh eksternal yang berpotensi mempengaruhi sub kegiatan 4. Sistem menampilkan pilihan pengaruh eksternal dalam daftar <i>drop down</i> dan menampilkan hasil pilihan 5. Pengguna menekan tombol edit pada tahapan operasional sub kegiatan 6. Sistem menampilkan balok isian per bulanan untuk penjadwalan operasional 7. Pengguna mengisikan penjadwalan operasional sub kegiatan 8. Sistem menampilkan balok isian per bulanan untuk penjadwalan operasional dengan isian dari pengguna 9. Pengguna menyimpan isian penjadwalan operasional sub kegiatan dengan menekan tombol simpan 10. Sistem menyimpan dan menampilkan penjadwalan operasional sesuai dengan isian dari pengguna
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa sub kegiatan tidak memiliki potensi pengaruh eksternal, pada sub kegiatan tersebut anda tidak perlu memilih potensi pengaruh eksternal • Pada pengisian jadwal operasional sub kegiatan, pengguna dapat membatalkan pengisian alasan dengan menekan tombol batal.
Kesimpulan	Use case berhasil jika detail keterangan Operasional sub kegiatan terisi sesuai dengan inputan pengguna

Tabel D.25 Use case description Merencanakan aktivitas

Nama use case	Merencanakan aktivitas
Nomor use case	UC.19
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat merencanakan pengerjaan aktivitas operasional sub kegiatan secara lebih terperinci
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem, memilih salah satu sub kegiatan, dan mengisi detil Operasional dari sub kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol Aktivitas pada penjadwalan operasional
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Aktivitas pada penjadwalan operasional 2. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> daftar aktivitas dan jadwalnya 3. Pengguna menekan tombol jadwal pada <i>pop-up</i> daftar aktivitas dan jadwal aktivitas 4. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> jadwal aktivitas 5. Pengguna mengalokasi aktivitas operasional pada <i>pop-up</i> jadwal aktivitas 6. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> jadwal aktivitas yang telah dialokasikan sesuai aktivitas 7. Pengguna menekan tombol simpan pada <i>pop-up</i> jadwal aktivitas 8. Sistem menyimpan dan menampilkan alokasi aktivitas pada jadwal aktivitas di <i>pop-up</i> daftar aktivitas dan jadwalnya
Alternate Course	Pada <i>pop-up</i> jadwal aktivitas, pengalokasian aktivitas pada jadwal dapat dibatalkan dengan menekan tombol Batal

Kesimpulan	Use case berhasil jika jadwal aktivitas sudah teralokasikan pada <i>pop-up</i> daftar aktivitas dan jadwalnya
------------	---

Tabel D.26 Use case description Menambah aktivitas

Nama use case	Menambah aktivitas
Nomor use case	UC.20
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menambah aktivitas pada operasional sub kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem, memilih salah satu sub kegiatan, dan mengisi detil Operasional dari sub kegiatan serta berada pada <i>pop-up</i> daftar aktivitas dan jadwalnya
Pemicu	Pengguna menekan tombol Tambah aktivitas
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol Tambah aktivitas 2. Sistem menampilkan form tambah aktivitas 3. Pengguna mengisikan aktivitas baru pada form 4. Sistem menampilkan form tambah aktivitas dengan isian aktivitas baru 5. Pengguna menekan tombol Simpan pada form 6. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> daftar aktivitas dan jadwalnya dengan aktivitas baru
Alternate Course	Pengguna dapat membatalkan penambahan aktivitas dengan menekan tombol Batal
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan aktivitas baru pada <i>pop-up</i> daftar aktivitas dan jadwalnya

Tabel D.27 Use case description Melihat detil ASB SSH kegiatan

Nama use case	Melihat detil ASB SSH kegiatan
Nomor use case	UC.21
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat mengisikan detil sub kegiatan seputar komponen dari sub kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan telah memilih salah satu sub kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tab ASB-SSH pada bagian kiri form detil kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tab ASB-SSH 2. Sistem menampilkan detil keterangan ASB-SSH sub kegiatan
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika detil keterangan ASB-SSH sub kegiatan.

Tabel D.28 Use case description Menambah ASB kegiatan

Nama use case	Menambah ASB kegiatan
Nomor use case	UC.22
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menambahkan komponen ASB pada sub kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan pengguna telah melihat detil ASB SSH kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol edit Komponen Sub Kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunan menekan tombol edit pada komponen sub kegiatan 2. Sistem menampilkan tombol fungsi untuk menambahkan komponen, HSPK, ASB, dan komponen musrenbang pada detil ASB-SSH

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Pengguna menekan tombol Tambah ASB 4. Sistem menampilkan form tambah ASB/SSH dengan pilihan ASB 5. Pengguna memilih ASB dari form 6. Sistem menampilkan <i>field</i> untuk diisikan keterangan dan parameter ASB 7. Pengguna menekan tombol Tambah 8. Sistem menyimpan komponen ASB dan menampilkan komponen ASB pada form tambah ASB/SSH 9. Pengguna menekan tombol Selesai Edit 10. Sistem menampilkan kembali detail keterangan ASB-SSH sub kegiatan
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna dapat membatalkan penambahan ASB dengan menekan tombol Tutup • Pengguna dapat mengedit keterangan dan parameter dengan menekan tombol “e” dan memasukkan ulang keterangan dan parameter • Pengguna dapat menghapus ASB yang ditambahkan sebelumnya dengan menekan tombol “x”
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan ASB yang ditambahkan muncul pada detail ASB sub kegiatan

Tabel D.29 Use case description Menambah HSPK kegiatan

Nama use case	Menambah HSPK kegiatan
Nomor use case	UC.23
Aktor	SKPD, Mondalev, dan Kabsubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menambahkan komponen HSPK pada sub kegiatan

Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan pengguna telah melihat detail ASB SSH kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol edit Komponen Sub Kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan menekan tombol edit pada komponen sub kegiatan 2. Sistem menampilkan tombol fungsi untuk menambahkan komponen, HSPK, ASB, dan komponen musrenbang pada detail ASB-SSH 3. Pengguna menekan tombol Tambah HSPK 4. Sistem menampilkan form tambah ASB/SSH dengan pilihan HSPK 5. Pengguna memilih HSPK dari form 6. Sistem menampilkan <i>field</i> untuk diisikan keterangan dan volumen HSPK 7. Pengguna mengisikan keterangan dan volume dan menekan tombol Tambah 8. Sistem menyimpan komponen HSKP dan menampilkan komponen HSPK pada form tambah ASB/SSH 9. Pengguna menekan tombol Selesai Edit 10. Sistem menampilkan kembali detail keterangan ASB-SSH sub kegiatan
Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna dapat membatalkan penambahan HSPK dengan menekan tombol Tutup • Pengguna dapat mengedit keterangan dan volume dengan menekan tombol “e” dan memasukkan ulang keterangan dan volume • Pengguna dapat menghapus HSPK yang ditambahkan sebelumnya dengan menekan tombol “x”

Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan HSPK yang ditambahkan muncul pada detil ASB sub kegiatan
------------	---

Tabel D.30 Use case description Menambah komponen musrenbang sub kegiatan

Nama use case	Menambah komponen musrenbang sub kegiatan
Nomor use case	UC.24
Aktor	SKPD, Mondalev dan Kasubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat menambahkan komponen pada sub kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan pengguna telah melihat detil ASB SSH kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tombol edit Komponen Sub Kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunan menekan tombol edit pada komponen sub kegiatan 2. Sistem menampilkan tombol fungsi untuk menambahkan komponen, HSPK, ASB, dan komponen musrenbang pada detil ASB-SSH 3. Pengguna menekan tombol Tambah Komponen 4. Sistem menampilkan form tambah ASB/SSH dengan pilihan komponen 5. Pengguna memilih komponen dari form 6. Sistem menampilkan <i>field</i> untuk diisikan keterangan dan volume komponen 7. Pengguna mengisikan keterangan dan volume dan menekan tombol Tambah 8. Sistem menyimpan komponen dan menampilkan komponen pada form tambah ASB/SSH 9. Pengguna menekan tombol Selesai Edit 10. Sistem menampilkan kembali detil keterangan ASB-SSH sub kegiatan

Alternate Course	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna dapat membatalkan penambahan komponen dengan menekan tombol Tutup • Pengguna dapat mengedit keterangan dan volume dengan menekan tombol “e” dan memasukkan ulang keterangan dan volume • Pengguna dapat menghapus komponen yang ditambahkan sebelumnya dengan menekan tombol “x”
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan komponen yang ditambahkan muncul pada detil ASB sub kegiatan

Tabel D.31 Use case description Memverifikasi perencanaan sub kegiatan

Nama use case	Memverifikasi perencanaan sub kegiatan
Nomor use case	UC.25
Aktor	Mondalev dan Kasubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat memverifikasi hasil perencanaan sub kegiatan
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dengan akun Mondalev atau Kasubid dan telah ada perencanaan sub kegiatan yang diserahkan oleh SKPD.
Pemicu	Pengguna menekan Setujui pada sub kegiatan
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tombol “Setujui” pada sub kegiatan 2. Sistem menampilkan <i>field</i> berjudul “Alasan” untuk input keterangan keputusan 3. Pengguna mengisi keterangan keputusan dalam <i>field</i> yang menekan tombol simpan 4. Sistem menyimpan status baru sub kegiatan dan menyimpan keterangan keputusan pada log status sub kegiatan
Alternate Course	Pengguna dapat menolak sub kegiatan dengan menekan tombol Tolak dan diikuti dengan pengisian keterangan keputusan. Rencana kegiatan akan dikembalikan ke SKPD untuk diperbaiki
Kesimpulan	Use case berhasil jika menampilkan status baru dari sub kegiatan dan log status menampilkan keterangan keputusan yang telah diisikan

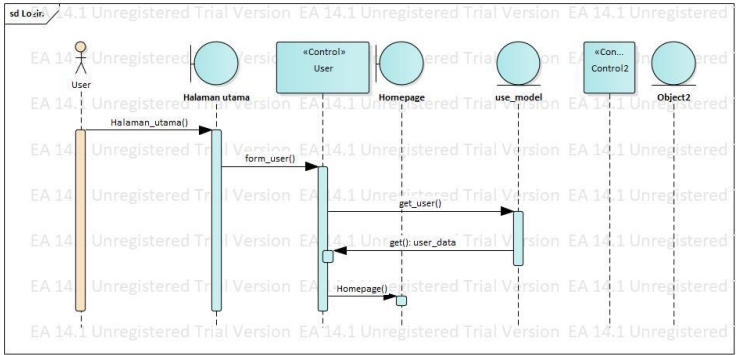
Tabel D.32 Use case description Melihat log status sub kegiatan

Nama use case	Melihat log status sub kegiatan
---------------	---------------------------------

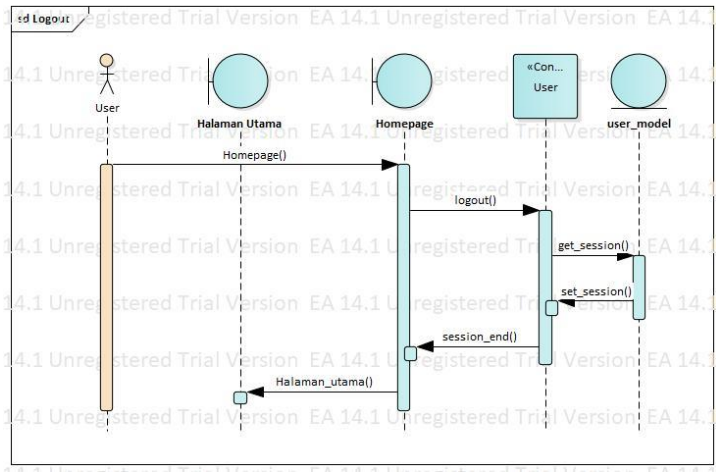
Nomor use case	UC.26
Aktor	SKPD, Mondalev dan Kasubid
Deskripsi	<i>Use case</i> ini dimaksudkan agar aktor dapat melihat keterangan keputusan dari mondalev dan kasubid dari hasil verifikasinya
Precondition	Akun pengguna telah <i>login</i> kedalam sistem dan telah memilih salah satu sub kegiatan
Pemicu	Pengguna menekan tab Log Status
Main Course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna menekan tab “Log Status” 2. Sistem menampilkan detil log status pada <i>container</i> berjudul “Log Status pemeriksaan”
Alternate Course	-
Kesimpulan	Use case berhasil jika log status berhasil ditampilkan.

D.6.3 Sequence Diagram

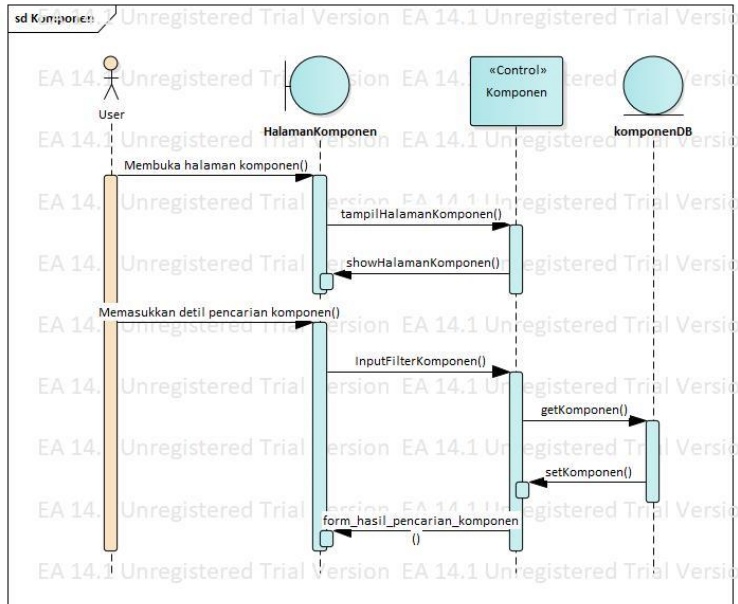
Sequence Diagram adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. *Sequence diagram* dibaca dari atas ke bawah seperti flow pada suatu *use case*. Interaksi antar objek digambarkan dengan serangkaian pesan yang saling bertukar antar objek untuk menjelaskan fungsional skenario. Satu objek digambarkan pada garis vertikal, berjajar dengan objek lain, dihubungkan dengan panah horisontal yang berisi pesan antar objek



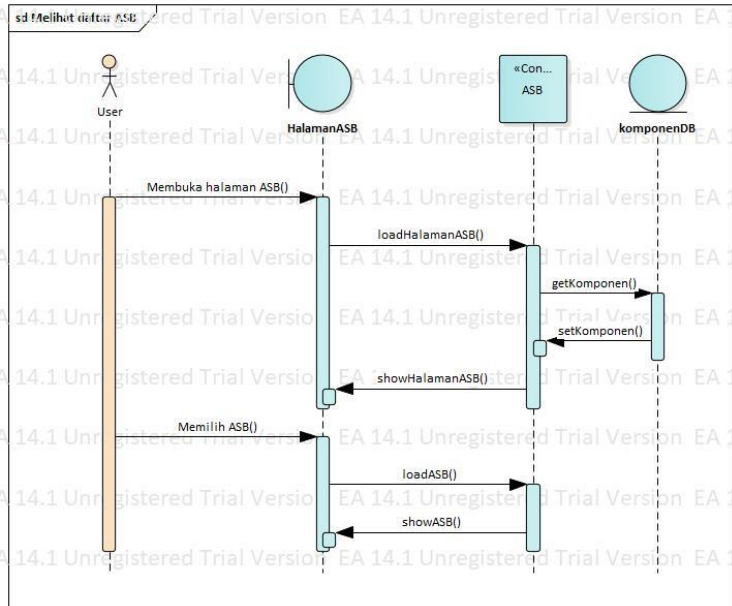
Gambar D.13 Sequence diagram login e-DevPlan



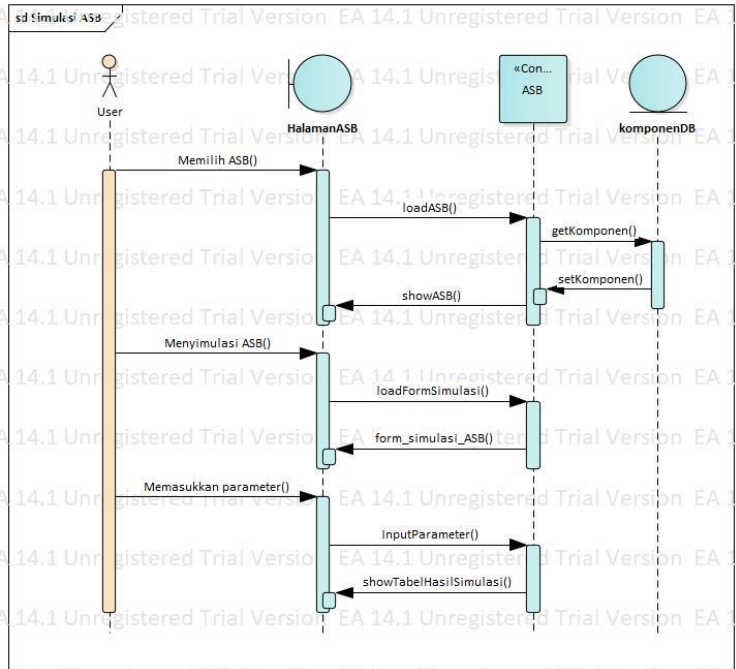
Gambar D.14 Sequence diagram logout e-DevPlan



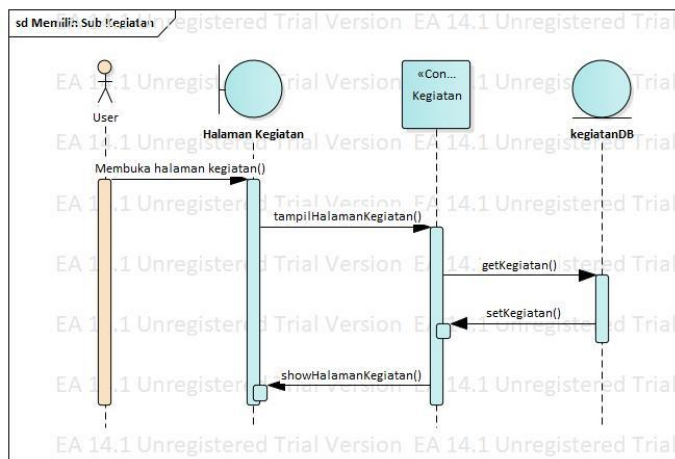
Gambar D.15 Sequence diagram fitur komponen e-DevPlan



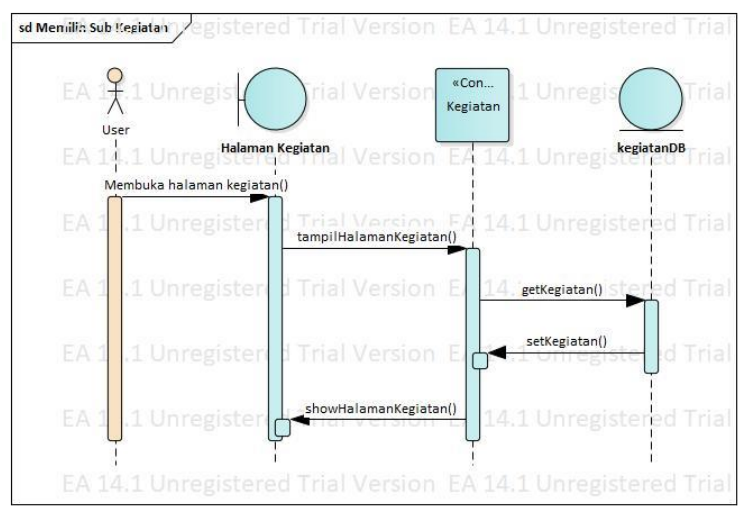
Gambar D.16 Sequence diagram melihat daftar ASB e-DevPlan



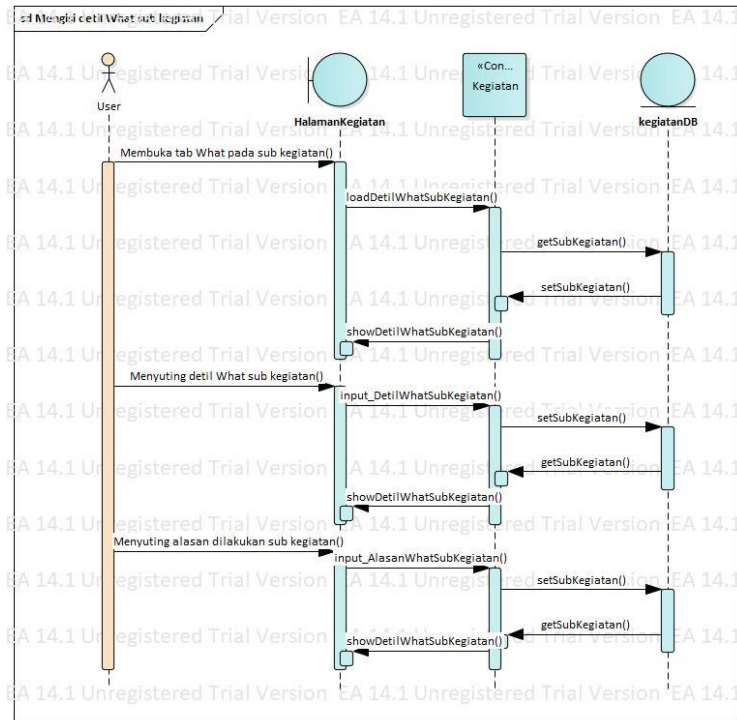
Gambar D.17 Sequence diagram simulasi ASB e-DevPlan



Gambar D.18 Sequence diagram melihat kegiatan e-DevPlan



Gambar D.19 Sequence diagram memilih sub kegiatan e-DevPlan



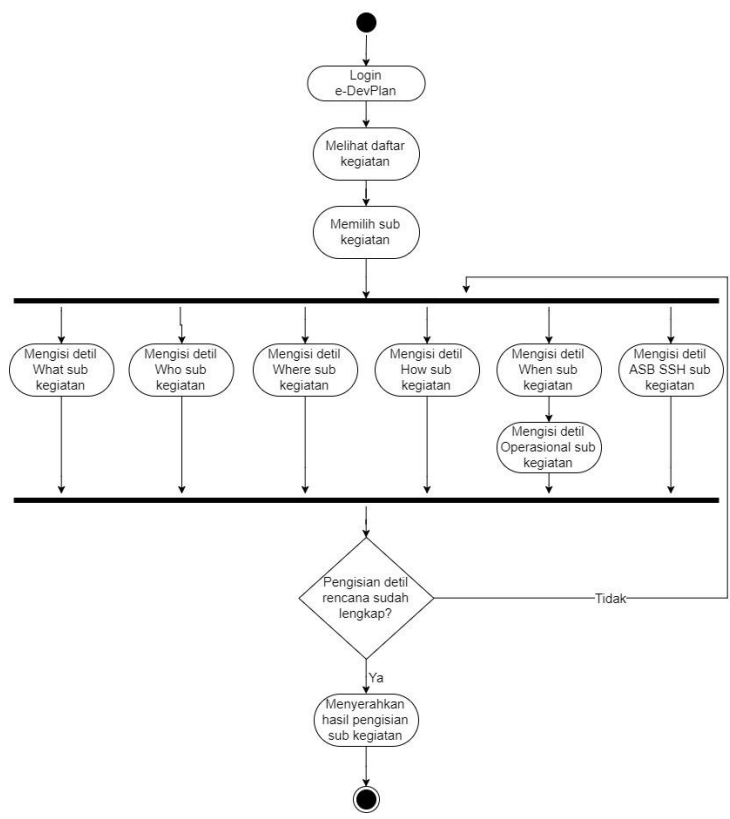
Gambar D.20 Sequence diagram mengisi detail What sub kegiatan e-DevPlan

D.6.4 Activity Diagram

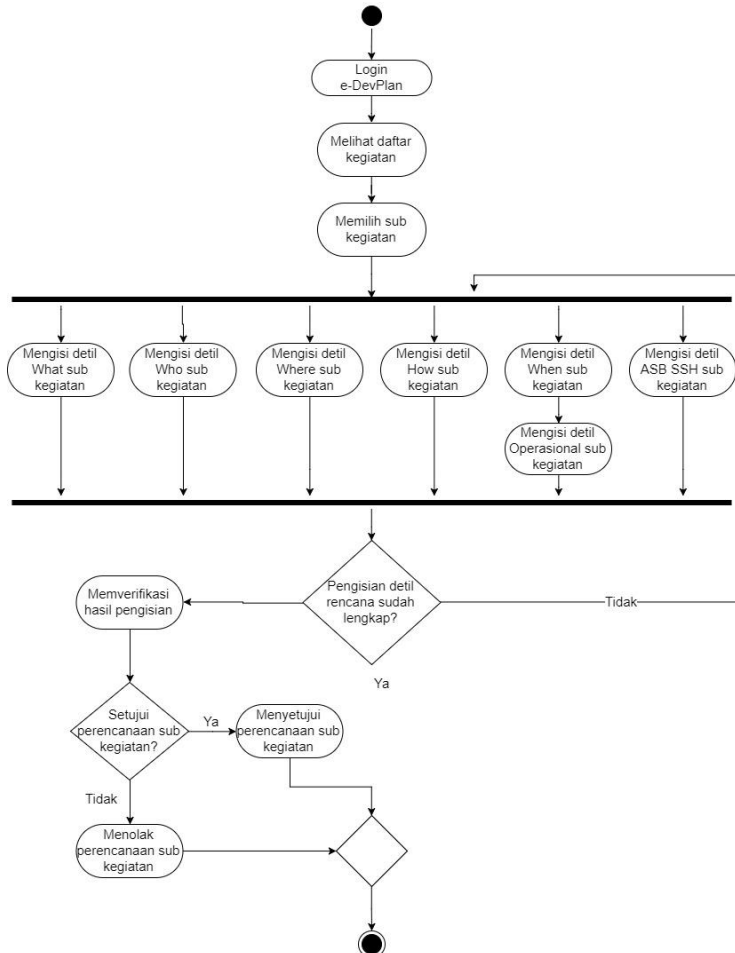
Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

D.6.4.1 Activity Diagram Aktor

Berikut proses utama yang dilakukan oleh aktor dalam aplikasi *activity diagram*.



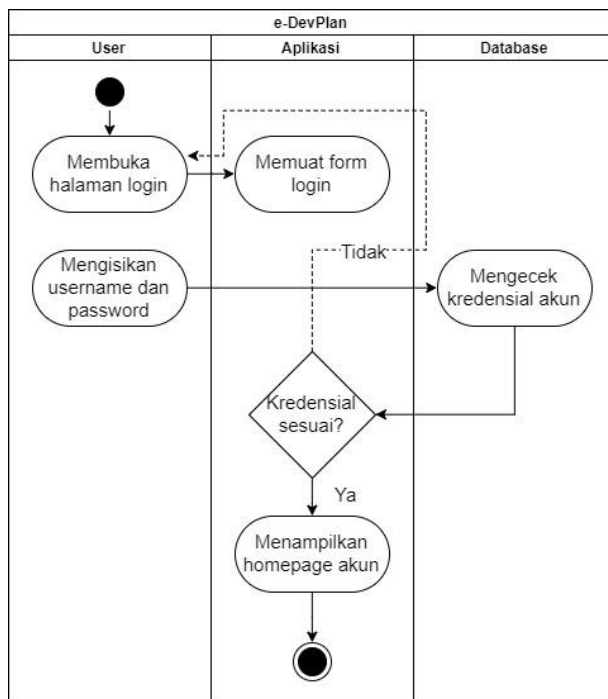
Gambar D.21 Activity diagram e-DevPlan aktor SKPD



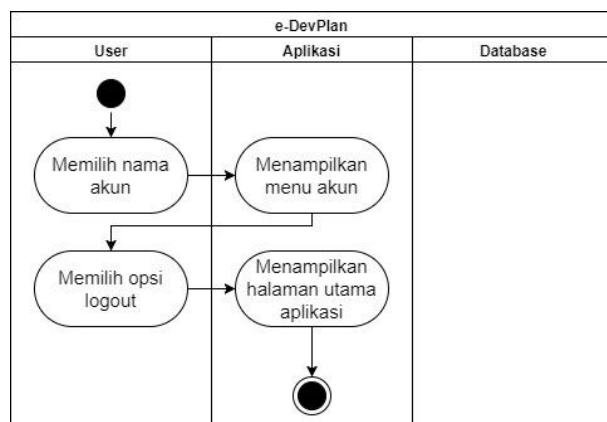
Gambar D.22 Activity diagram e-DevPlan aktor Mondalev dan Kasubid

D.6.4.2 Activity Diagram Fitur

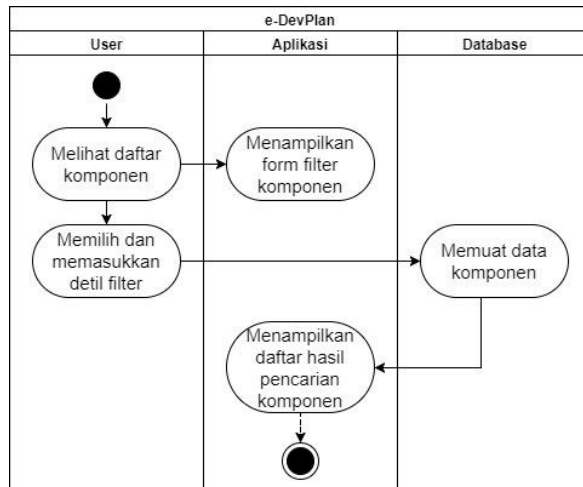
Berikut proses utama yang dilakukan dalam penggunaan fitur dalam aplikasi *activity diagram*.



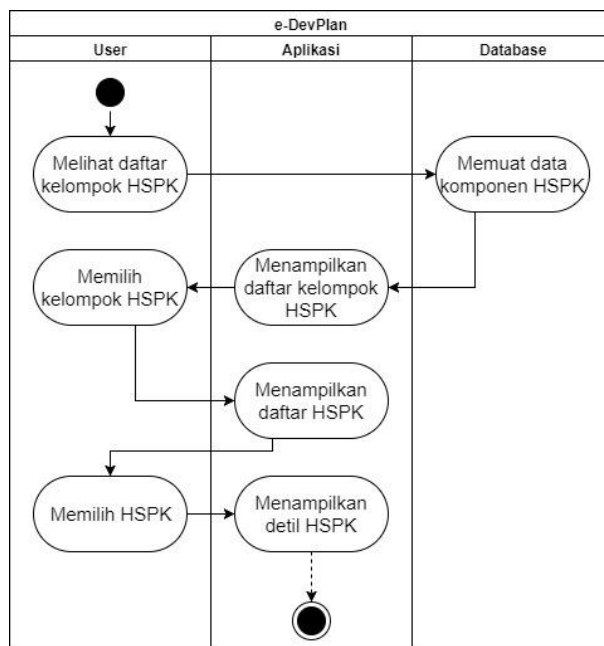
Gambar D.23 Activity diagram fitur login



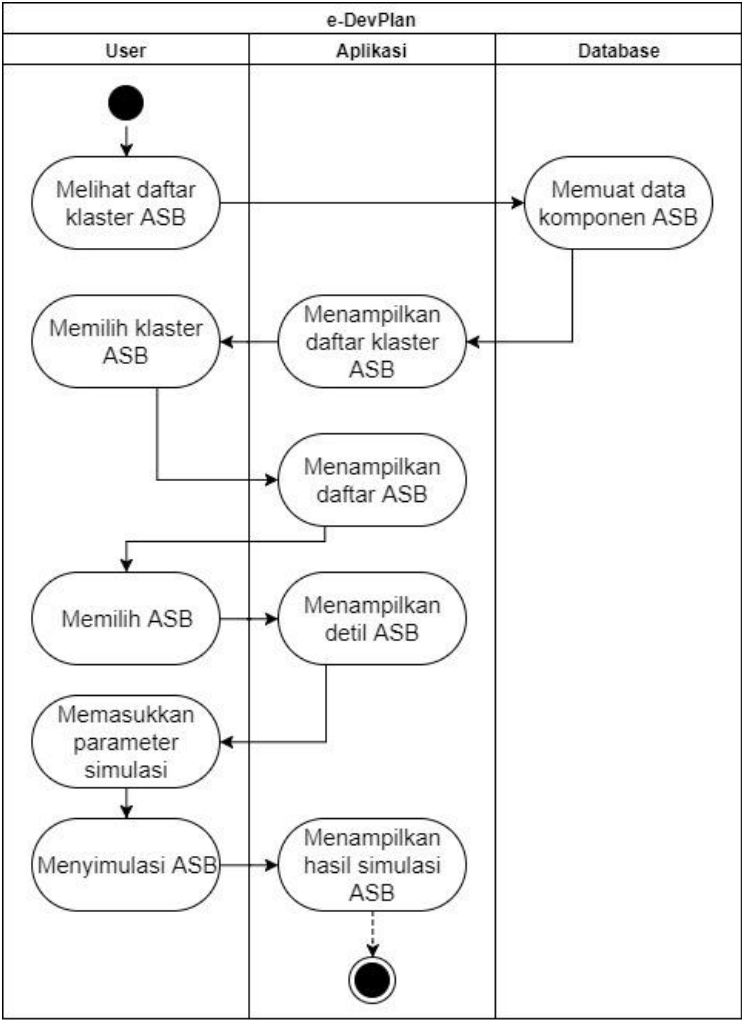
Gambar D.24 Activity diagram fitur logout



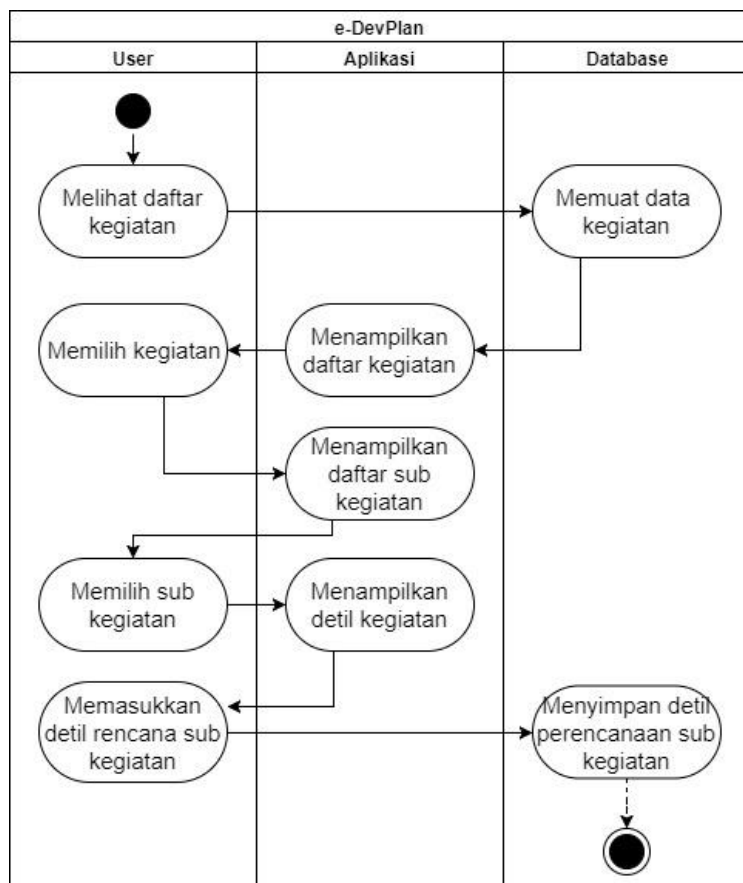
Gambar D.25 Activity diagram fitur komponen



Gambar D.26 Activity diagram fitur HSPK



Gambar D.27 Activity diagram fitur ASB



Gambar D.28 Activity diagram fitur kegiatan